VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

Оглавление:

Глава 1. Фундаментальные основы атаки
1. Мишени для атаки 3
2. Жизненые точки для атаки 8
3. Накрывающие ходы 16
4. Рыцарский ход 26
5. Обходная и раскалывающая атаки .. 36
Глава 2. Задачи 61
Глава 3. Рождение "убийцы" ....

Об авторе:

Като Масао родился в Фукуоке 15 марта 1947 года. В 1959 году он поступил в школу Го Китани Минору, а в 1964 году сдал экзамен на первый профессиональный дан.
В 1973 году он продвинулся до восьмого дана.
В 1967 году, сыграв со счетом в 37 побед при 7 поражениях, он поставил рекорд, став первым четвертым даном, попавшим в лигу Хонинбо.
В 1976 году, после восьми безуспешных попыток в прошлые годы, он выиграл свой первый титул в турнире Госэй. в этом же году выиграл титул 10 дан. В следующем году титул Хонинбо. В 1978 году был представлен на 9 профессиональный дан.

Предисловие

Погоня за большими группами и уничтожение их - одно из величайших удовольствий Го. Это привилегия всех любителей, которые играют для удовольствия, но многие изобрели свои собственные стили атаки.

Соответственно, существует огромное колличество игроков, атакующих и захватывающих группы только для того, чтобы обнаружить, что они запечатаны за своей плотной стеной, или оказывающихся не в состоянии обеспечить достаточно территории.

Во время недавнего бума публикаций в мире Го было много публикаций книг по дзесэки и тэсудзи, но мало книг посвященных кардинальным принципам атаки. Это плачевная ситуация для игроков которые хотели бы знать как атаковать и данная книга написана для них.

Глава 2 построена по принципу вопрос ответ и имеет цель практического применения этих методов. В главе 3 приводятся мои собственные партии с атаками из профессиональных турниров и все они кончились внезапно после тяжелой борьбы. В главе 1 изложены основные принципы атаки. Я надеюсь, что хорошо ознакомившись с этой книгой Вы тоже можете стать "убийцей".

Като Масао

I. МИШЕНИ ДЛЯ АТАКИ.

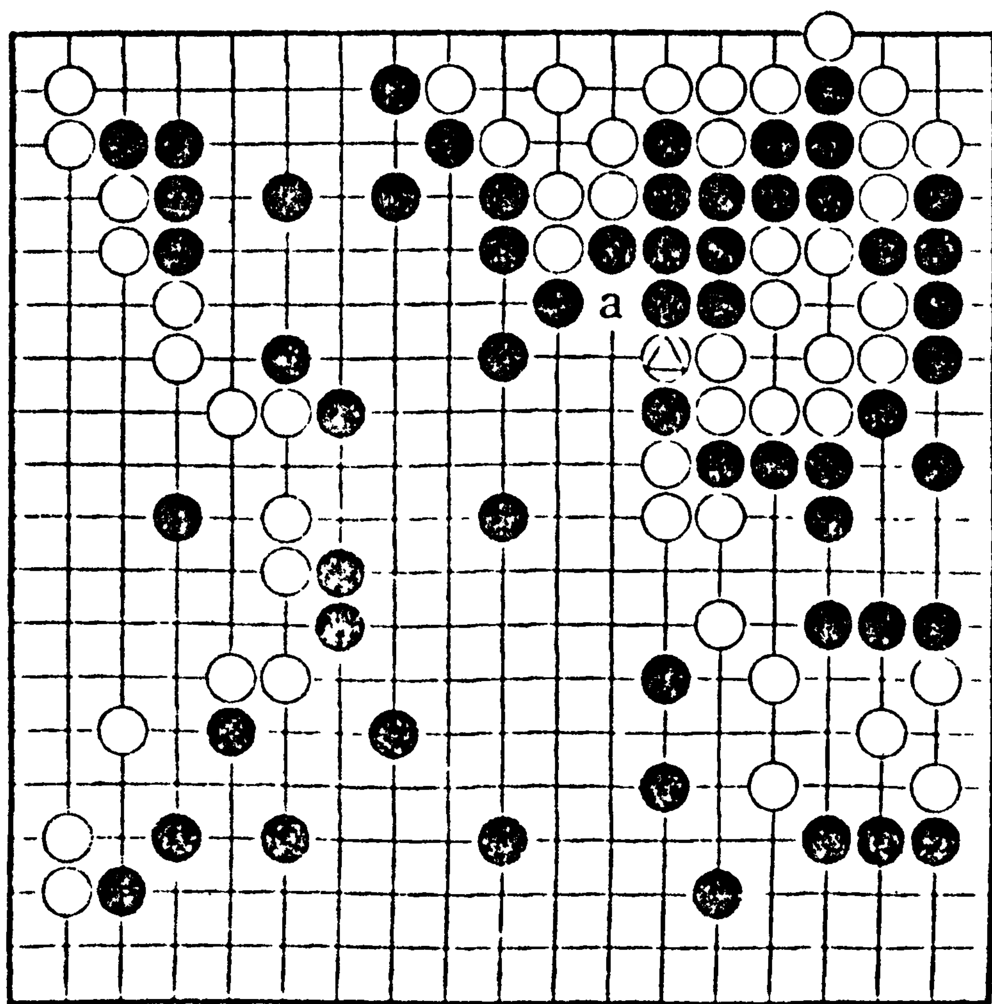
Первая вещь, которую вы должны рассмотреть, какую группу атаковать или захватить. Очень хорошо беспрестанно атаковать одну из групп вашего партнера и в конце концов захватить ее, но дело в том, что существуют такие группы, захватить которые полезно, и такие, которые нет. Поэтому первый шаг решить, что избрать целью атаки.

ПРИМЕР I Ход черных.

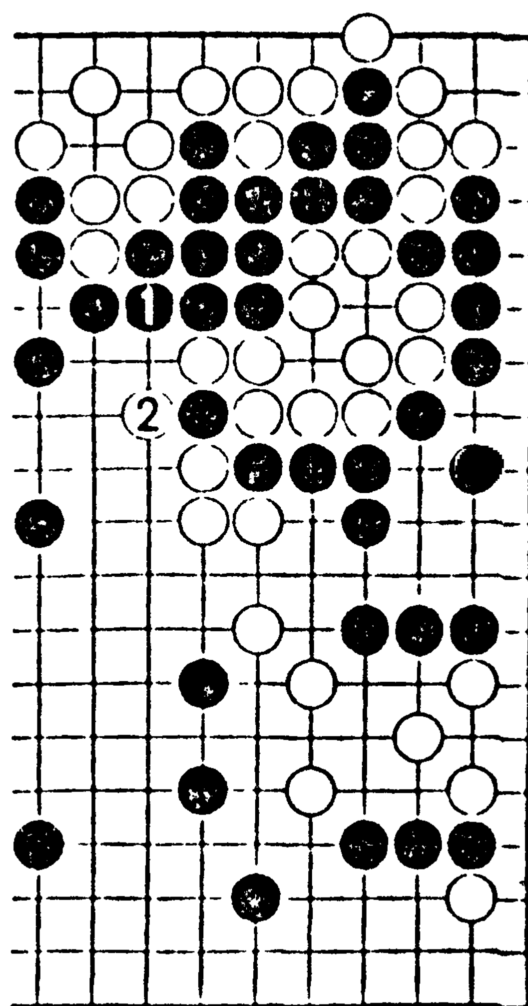
Белые только что сделали ход. Поэтому у черных теперь есть 13 камней в атари наверху и I камень в атари внизу. Большинство игроков немедленно подумают о соединении в "А", но вы должны рассмотреть доску в целои, прежде чем решить, разумно это или нет.

Д. I Неудача

Без сомнения, соединение черных I большой ход ценностью больше 20 очков, но это неправильный ответ. От позволяет белым захватить ходом 2, так что большая группа, выбирающаяся с правого нижнего угла, внезапно становится полностью безопасной. Отметьте, что ход черных не представляет собой ничего, кроме йосе-хода.



Example 1. Black to play



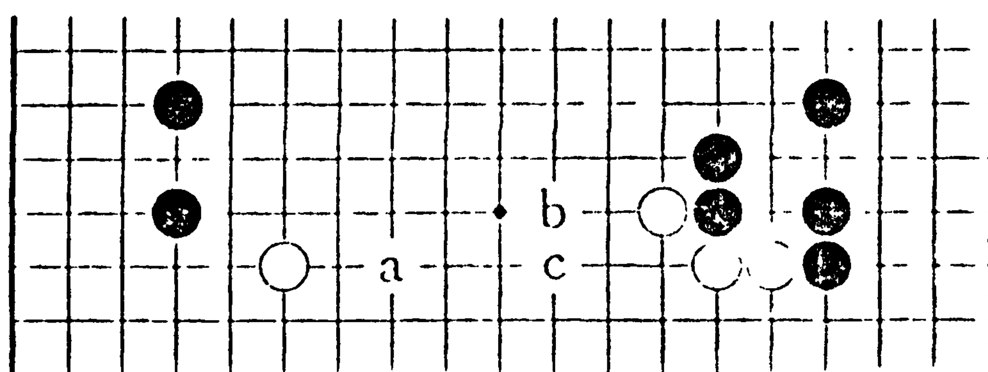
Dia. 1

Д. 2 Нацеливание на большую группу.

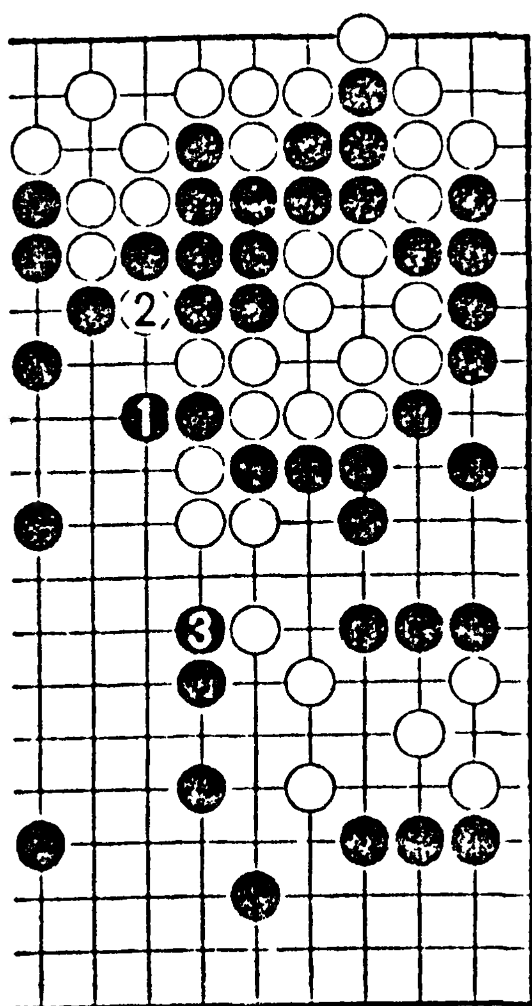
Черным надо решительно вытянуться ходом I и нацелиться на атаку большой белой группы. Это позволяет белым захватить ходом 2, но потом черный 3 решающий ход. Полное удовлетворение решающей атакой ценой незначительных потерь - это будет одной из основных тем книги.

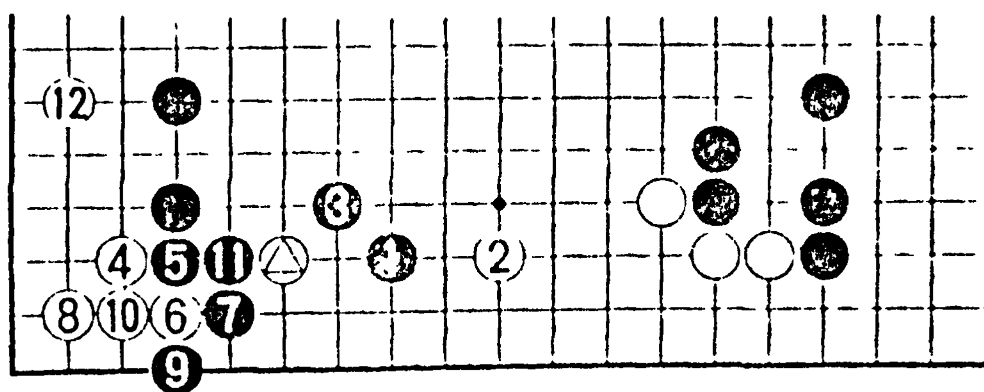
ПРИМЕР 2 Ход черных

Ограничив себя только этой частью доски решите, какую цель вы будете атаковать. Вы можете выбрать одну из точек "А", "В" или "С", но которая именно из них даст наиболее сильную атаку?



Example 2. Black to play


Dia. 2


Dia. 1

Д. I. Потеря.

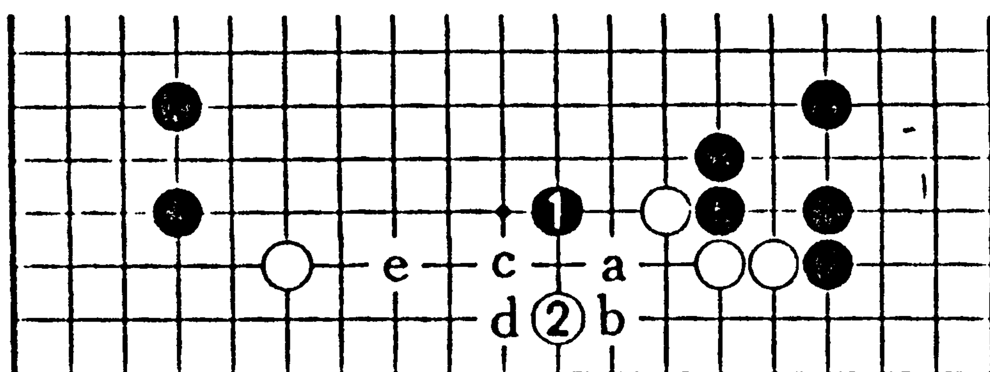
Давайте начнем с рассмотрения взятия в клещи I. Правильный ответ белых - стабилизировать свою группу справа, пока делается ход 2, затем, хотя черные могут заглотить ▲, у белых достаточно места, чтобы вспрыгнуть в точку 3-3 компенсацию в углу. Результат после белого I2 заключается в том, что черные справились с захватом ▲, но белые получили хороший результат с обеих сторон и уменьшили черных до переконцентрированной формы. С точки зрения белых - легкий камень, который они могут отдать.

Д. 2 Почти правильно.

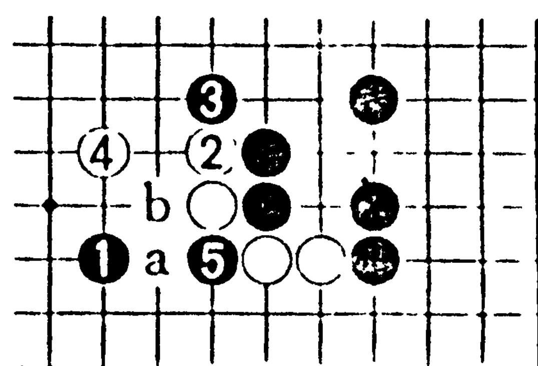
Ход черных I всегда жизненно важный в этой форме, обычно бывает правильным ответом воспользование в 2 и поэтому игра черных недостаточно строгая. Позднее, если черные делают ход в "А", белые могут сохранить свое соединение ходом в "В", а также могут проползти вдоль стороны "Д". В ответ на ход черных в "С" пункт "Д" черные могут делать ход в другом месте доски или продолжать надавливать в "Е", что нельзя назвать неудовлетворительным для них. Однако, есть еще лучший план игры.

Д. 3 Правильно.

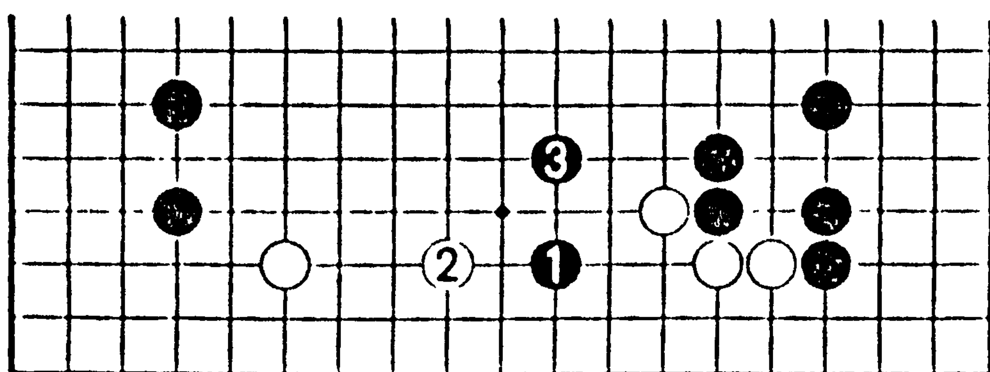
Я предпочел бы пойти вниз в пункт I. Если белые ходом 2, черные выигрывают ходом 3 и уже группа белых из 3 камней причиняет бессмысленное беспокойство. Сравните это с д. I. Там клещи оставляли белым достаточно места для хода в угол на этой стороне. Здесь это не так.



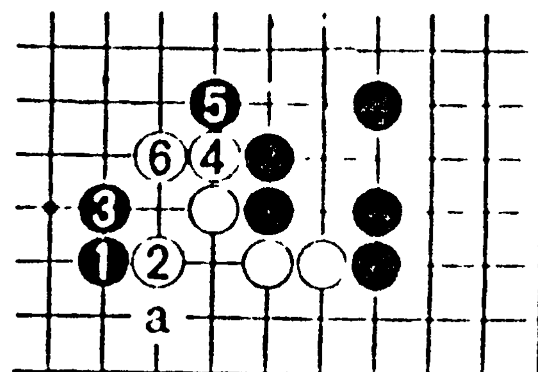
Dia. 2



Dia. 4



Dia. 3



Dia. 5

Д. 4 Большая выгода.

После черного I у белых нет другой возможности, кроме бегства. Тем не менее, если они вылезают ходом 2, черный 3 суровый ход. Белый 4 оставляет черным разрезание 5, а позиция белых в руинах. Естественно, теперь на ход белых в "А" черные отвечают в "В".

Д. 5 Грубый стиль.

Ход белых вплотную 2 все еще ведёт к плохой форме: он сделал не больше, чем спасение из окружения. Или белые просто делают ход 4 в 6, черных ход в "А" разрушает форму белых.

Д. 6. Два выбора.

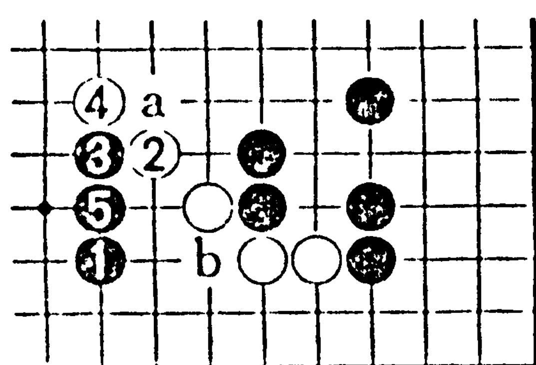
Рассмотрев все белые, вероятно, сделали бы ход 2. Однако, ответ черных - ход вплотную 3, за которым следует соединение в 5 - очень силен. У черных есть выбор из двух точек разрезания, и у белых нет подходящего продолжения. Ясно, что ход черных на I на д.4, 5 и 6 - очень сильный ход в каждом случае.

Основной подход к атаке, таким образом, следующий:

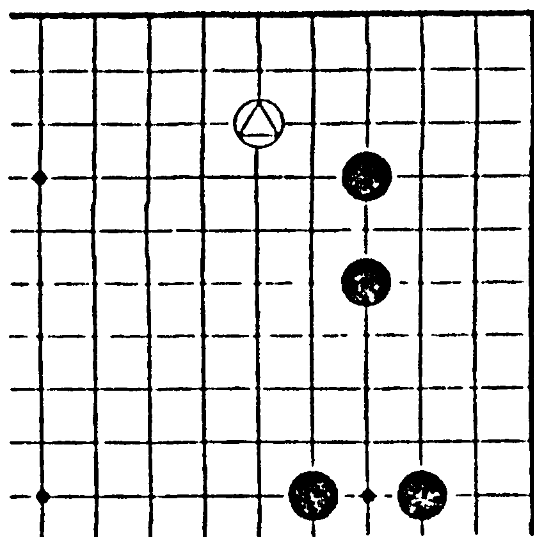
I. Выделите в качестве своей цели тяжелую группу, которую ваш партнер не может использовать для того, чтобы создать что-либо еще.

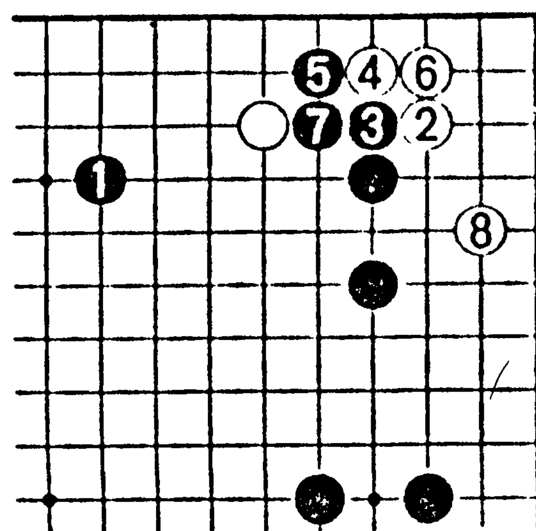
2. Найдите сильный ход.

Тяжелые группы все же не растут на деревьях, поэтому вам нужно несколько хороших технических приемов для превращения легких групп в тяжелые.



Dia. 6


Example 3



Dia. 1

Тяжелые группы всёже не растут на деревьях, поэтому вам нужно несколько хороших технических приемов для превращения легких групп в тяжелые.

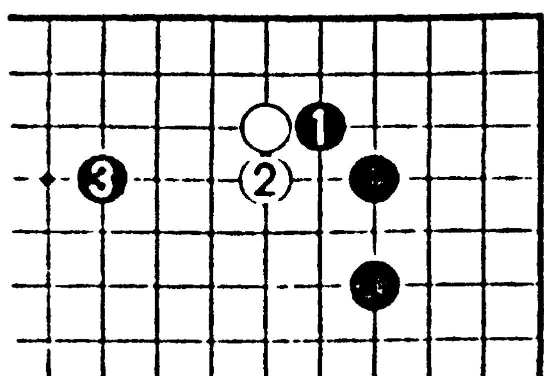
ПРИМЕР 3 Ход черных.

Белые приблизились к углу ходом △, а затем сыграли в другом месте доски. Теперь вопрос состоит в том, как атаковать этот камень, поскольку сам по себе не тяжелый.

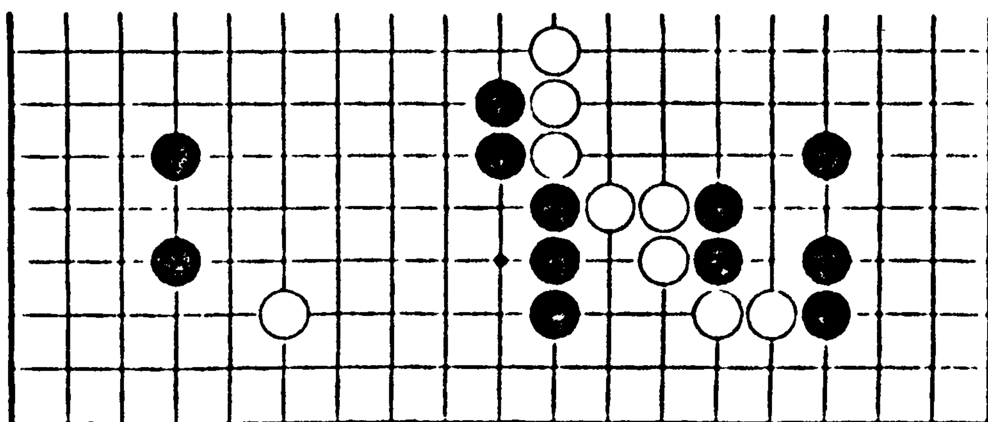
Д. I.

Если черные занимают в клещи ходом I, то белые обменяют угол на свой одинокий камень. Таким способом черные не получили выгоды от своей атаки. Как вы без сомнения, знаете, белые могут также управлять этой ситуацией, сдел-в ход 2 в пункт 3.

Причина того, что черные ничего не получили от своей атаки заключается в том, что они атаковали легкий камень. До атаки I черным необходимо найти какой-либо способ сделать белый камень тяжелым.



Dia. 2



Example 4

Д. 2. Обычный способ атаки.

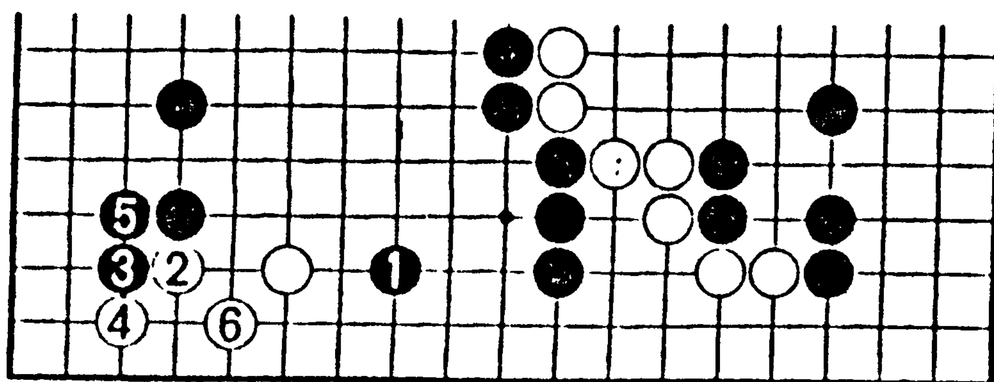
Черным лучше зажимать в клещи после обмена ходами черных I белых 2. Это обычный метод атаки. Раз белые добавили камень 2, их группа стала тяжелой, и не только стала мишенью для атаки, но, кроме того, получила слишком мало места, чтобы работать или делать 2 глаза. Более того, для белых игнорировать ход черных I и давать сделать хэйн в пункт 2 было бы невозможно.

ПРИМЕР 4. Ход черных.

Это продолжение примера 2. Вы собираетесь атаковать уединенный белый камень слева, но сначала вы должны сделать его тяжелым.

Д. I. Форма живет.

Черные могут подобраться до пункта I. Это кажется жестоким, но в этом ходе есть кое-что неудовлетворительное. Белые могут пойти в точку 3-3 и обменять угол на свой одинокий камень. Или они могут справить с ситуацией достаточно просто, присоединяясь в пункте 2. После ходов, вплоть до белого 6, у белой группы жизненная форма влияние черных не работает правильно.

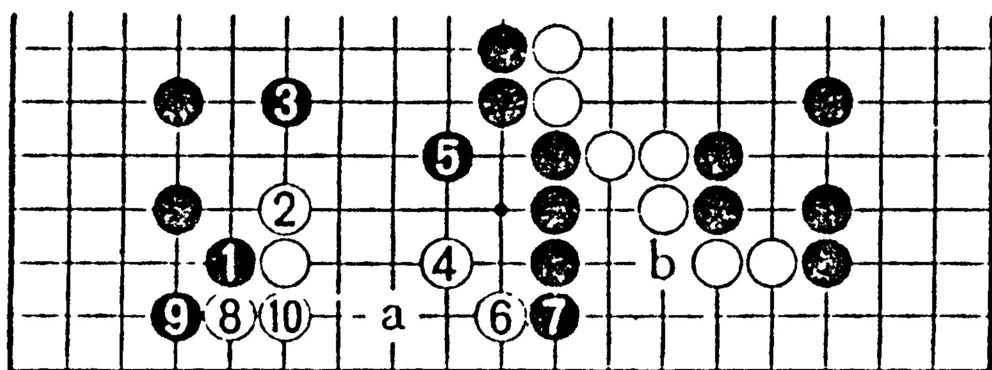


Dia. 1

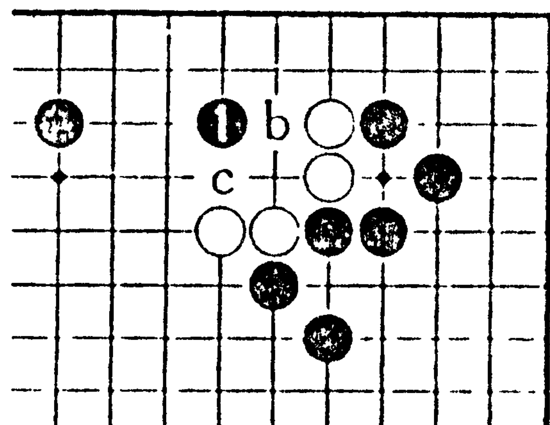
Д. 2. Выгоды атаки.

Нет сомнения, что к настоящему моменту вы поняли идею. Ход черных I, подталкивающий белых к добавлению камня 2, а затем ход черных 3 - правильный ответ. Черный I служит для предотвращения вторжения в угол в пункте 3-3, а черный препятствует движению белых к центру, в результате чего у белых нет других возможностей, кроме строительства жизни на краю. Черный 5 - соответствующий ход, защищающий и создающий плотность в то же самое время и, хотя после хода I0 белые почти живы, черные еще могут доставить им неприятности, ставя камень в "A", в то же время стало возможно разрезание в "B". Преимущество атаки легко видеть всем.

Запирать в тяжелые группы или делать легкие группы тяжелыми - это первые этапы атаки.



Dia. 2



Example 1

2. ЖИЗНЕННЫЕ ТОЧКИ ДЛЯ АТАКИ.

Существуют неопределенные жизненные точки, которые могут помочь немедленно начать уничтожение. Коль скоро вы выбрали цель вашей атаки, очень важно отыскать ее жизненные точки и пойти в них. Очень часто цель будет иметь определенную форму, как например в примере I.

Каждый знает, что черный I жизненная точка. С помощью одного этого удара белую группу заставили бежать для выживания, и, даже если она ухитрится спастись, эффект на остальных частях доски не поддастся подсчету.

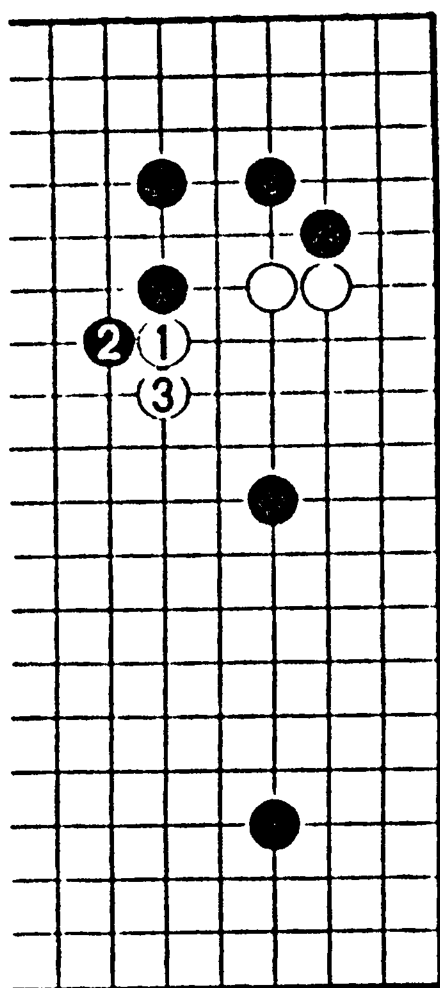
В этой позиции лучшее, что белые могли бы сделать для получения двух глаз, были бы ходы в "B" и "C", но более внимательная проверка показывает, что черный I превращает глаз в этом месте фальшивый, почему ход черных I иназывают тесюдзи - ворсвство глаза. Это "тесюдзи" имеет чрезвычайно широкую область применения и должно быть упомянуто первым в нашем списке жизненно важных точек.

ПРИМЕР 2. Ход черных.

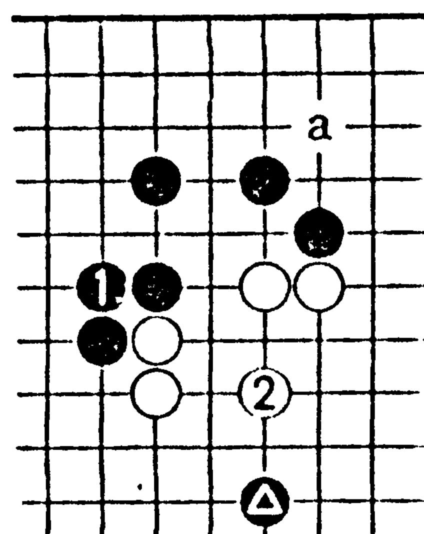
Эта позиция часто встречается в партиях на шести камнях или более. Ходами I и 3 белые надеются усилить свою группу и вопрос в том, как черным продолжать свою атаку, многое будет зависеть от того найдут ли они свою жизненную точку.

Д. I. Белые пощадили.

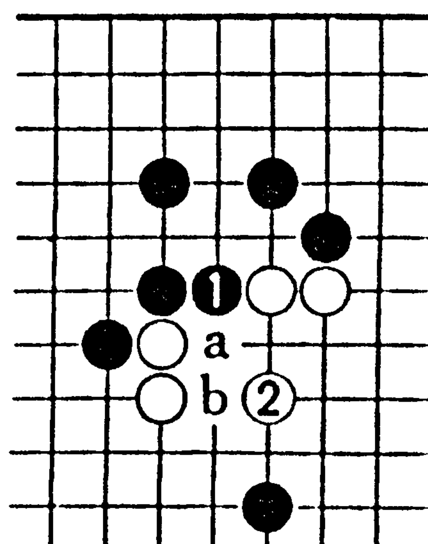
Простое соединение в черных I позволяет белым исправить свою позицию ходами 2, и атака стихла черных. Ход белых 2 - как раз правильный ход для создания живой формы и вдобавок белые могут нацелиться на атаку или вторжение в "А". Это потеря для черных.



Example 2



Dia. 1



Dia. 2

Д. 2. Другая неудача.

Этот ход черных I выглядит более серьезным, чем на предыдущей диаграмме, но белые снова защищаются в пункте 2, а атака стихает. Если черные прорываются в "А", белые могут спокойно преградить им путь ходом в "В". Из д. I и 2 должно быть ясно, что ход белых 2 сделан в жизненную точку, жизненная точка партнера - ваша жизненная точка.

Д. 3. Плохая форма у белых.

Ход черных I правильный ответ. Эта невыносимо плохая форма для белых соединится в 2. Все, что черным нужно сделать после этого соединения ходом 3. Без глаза белая группа получит неприятное путешествие в центр.

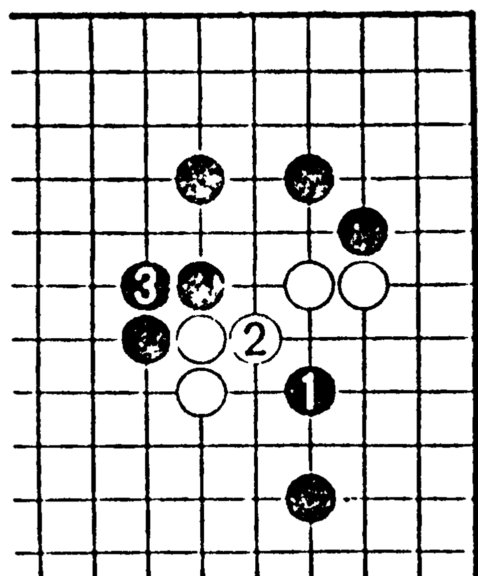
Д. 4. Хорошо для черных.

Вероятно, белые могут вынудить ответ черных ходом 2 до соединения ходом 4. После этого черные будут атаковать ходом в "А" или в "В" в зависимости от окружающей ситуации, но далее сама по себе эта позиция хороша для черных.

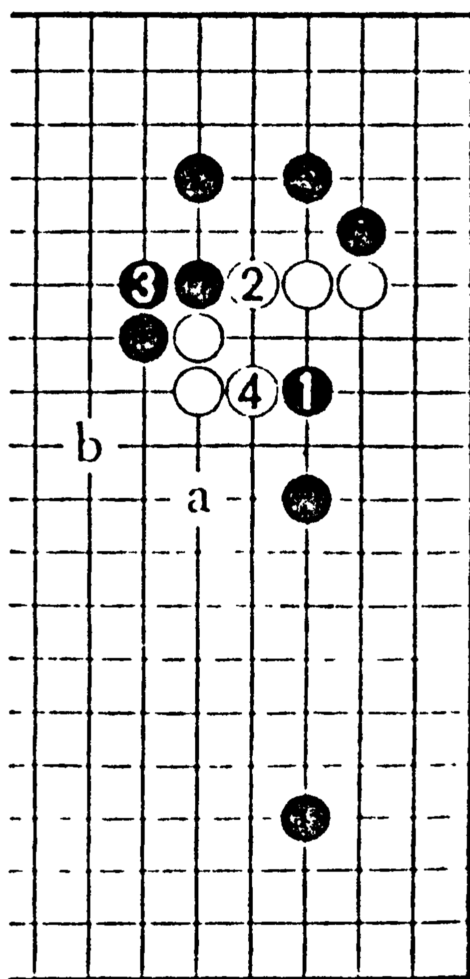
Примеры I и 2 показывают жизненные точки для "тесудзи" - воровство глаза. Есть другая жизненная точка, которую вы вероятно уже знаете: "центр из трех камней".

ПРИМЕР 3.

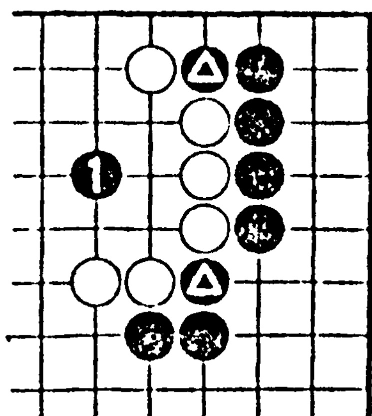
Ход черных I. Позиция стала немного сложнее, но пристальная проверка показывает, что черный I вместе с делает глаз белых ложным. Это другая очень важная жизненная точка, часто встречающаяся в игре. Вы должны сами проверить, что вне зависимости от того, где белые делают ход 2, их форма разрушена, их заставляют бежать в центр.



Dia. 3



Dia. 4



Example 3

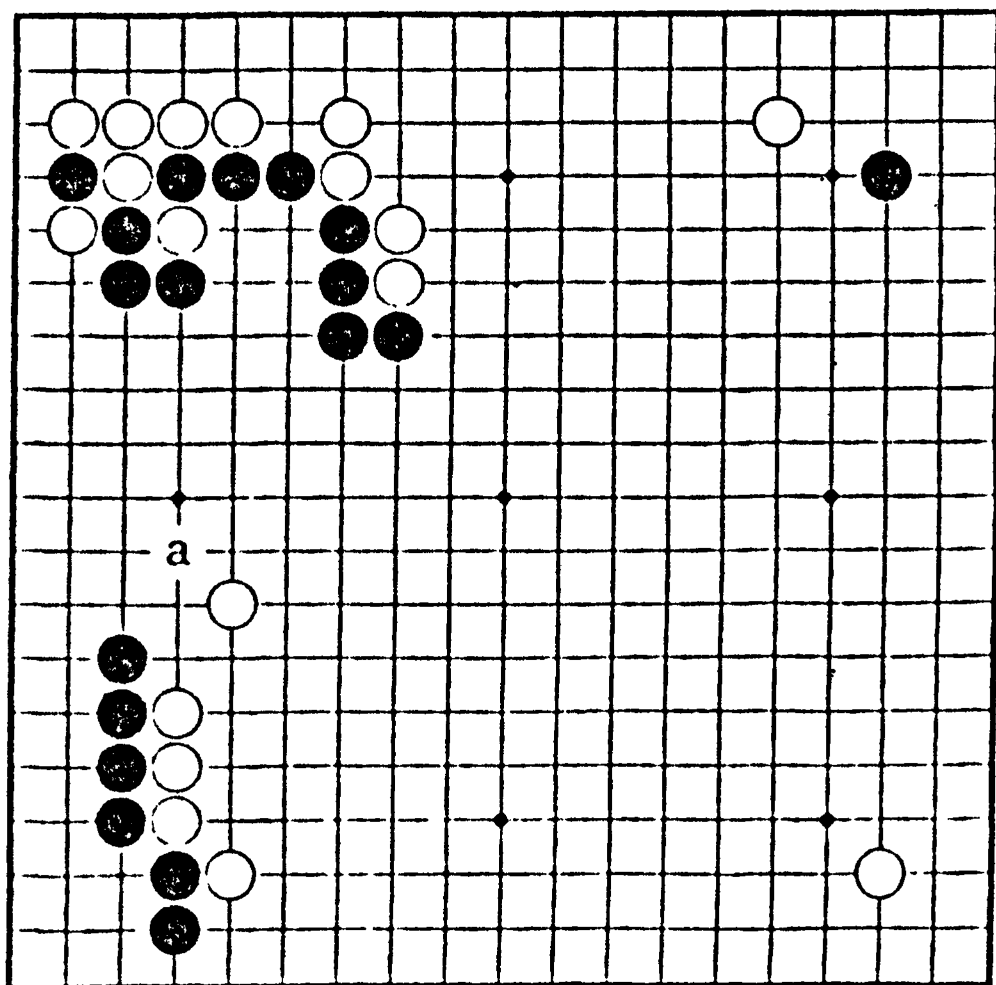
ПРИМЕР 4. Ход черных.

Вы не можете видеть слишком много примеров атаки в жизненные точки в партиях профессионалов. Причина этого в том, что партнеры защищают их в соответствующий момент времени. Этот пример не из одной из моих партий, но это один из примеров, которые я запомнил.

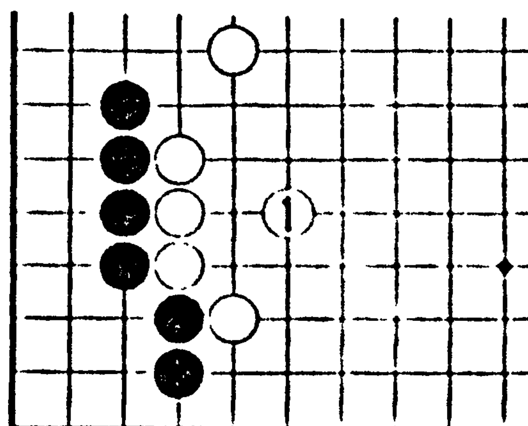
Вы должны проатаковать целую группу в левом нижнем углу. Конечно, ход в "А" был бы бесполезен.

Д. I. Делаем форму.

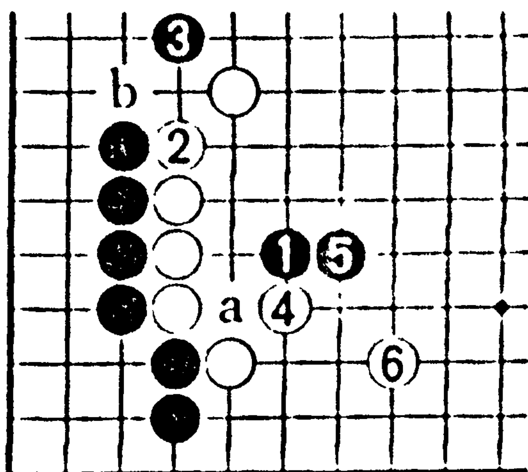
Если черные играют в какую-либо точку вместо атаки, белые могут сделать форму ходом I, это приведет в дальнейшем к медленной игре. Ход белых I сделан в жизненную точку.



Example 4



Dia. 1



Dia. 2

Д. 2. Недостаточная подготовка.

Рассмотрим всё же, что произойдет, если черные займут эту жизненную точку немедленно. После ходов белых от 2 до 6 черные уже совсем не атакуют, а их группа из двух камней становится очень уязвимой. Если черные ходом 3 разрежут в "А", белые сделают хэйн в "В" и атака потеряет всю свою силу.

Д. 3. Реальная игра.

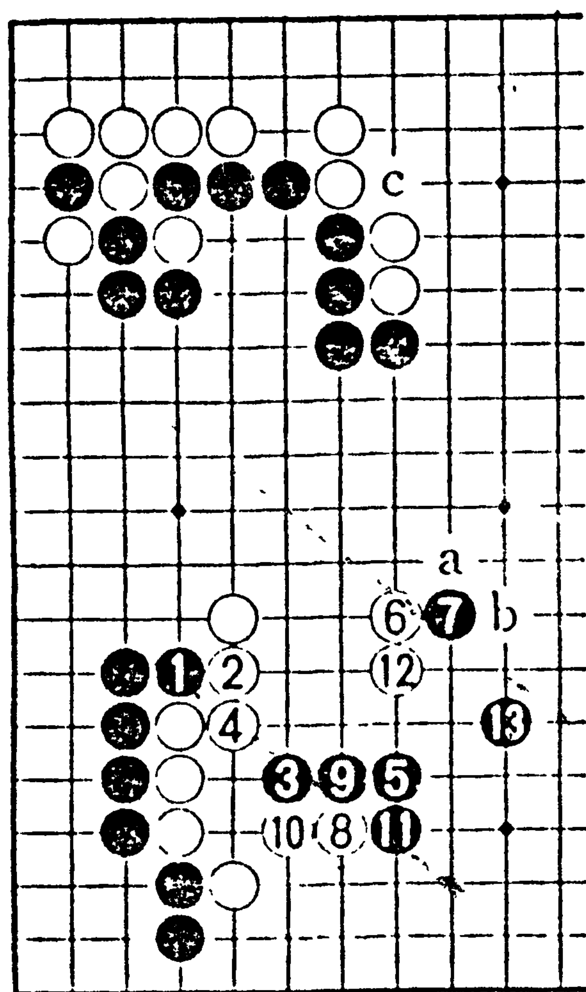
Правильная цель обменять I на 2 перед тем, как взять жизненную точку 3. Ход черных I отдает вульгарной игрой, но на самом деле он просто создает правильные условия для хода в центр от 3 камней, заставляя белых соединиться в 4 и позволяет черным атаковать целую группу с 5. Ход черных 7 препятствует попытке белых выйти в центр а остальные ходы вплоть до I3 используют полностью преимущество влияния в верхней половине доски. Если белые делают следующий ход в "А", черные продолжают атаку ходом в "В". Учитывая, что у черных есть в запасе разрезание в "С", которое ставит в опасное положение группу наверху, белые вынуждены согласиться на опасную борьбу.

ПРИМЕР 5. Ход черных.

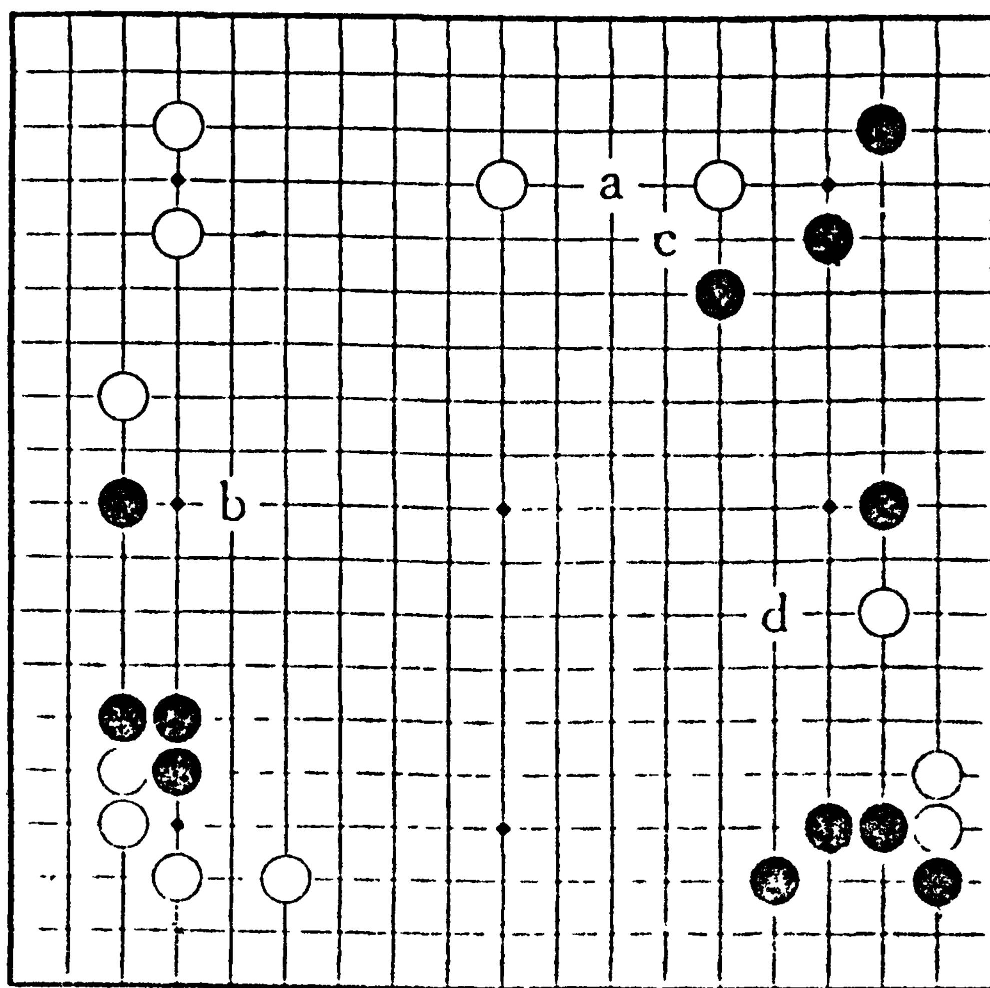
Давайте посмотрим сейчас на пару примеров жизненных пунктов в моих играх. В этом примере черные имеют глаза, вторгаясь в "А" и прыгаю в "В". Однако, если они делают ход в "А" после хода белых в "С", перспектива не очень ясна, а если они делают ход в "В", белые могут пойти в "Д", делая игру очень медленной. Поэтому обратите ваше внимание на правую нижнюю часть доски.

Д. I. Несоответствие.

Прыжок в I без сомнения хороший ход для черных, но позволяет белым стабилизироваться ходом 2. Атака черных исчезнет.



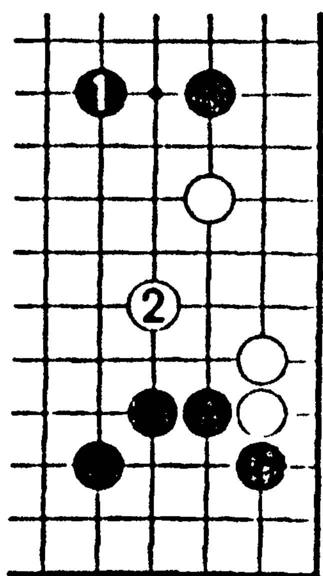
Dia. 3

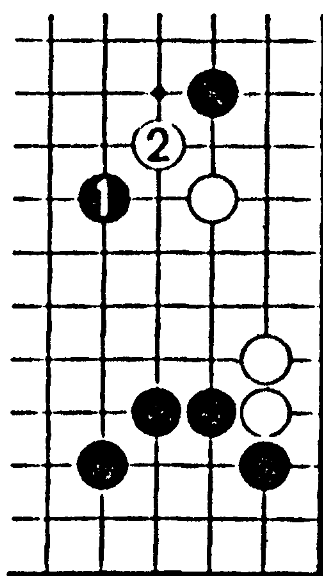


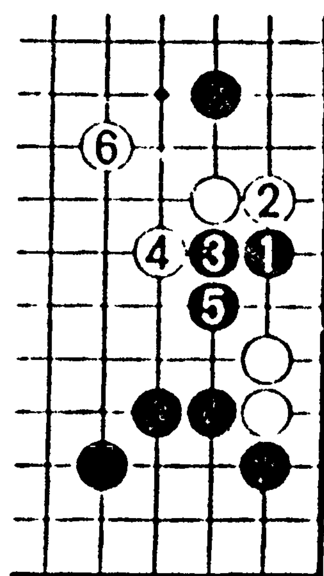
Example 5

Д. 2. Трудности.

Те из вас, кто думает о накрывающем ходе I, должны иметь достаточную квалификацию. Этот ход препятствует движению белых к центру и является обычным способом атаки в крупном масштабе, но тоже позволяет белым высунуть голову ходом 2. Будущая перспектива в этом случае неопределена. Черные могут закончить, приведя белых в собственные территориальные укрепления. (В следующей главе будет знакомство с такими способами).







Dia. 1 *Dia. 2* *Dia. 3*

Д. 3. Точная форма.

Этот ход черных ещё одна жизненная точка, на этот раз забирающая базу белых. Однако, белые могут позволить забрать 2 своих нижних камня и сделать чистую форму с рядом до 6.

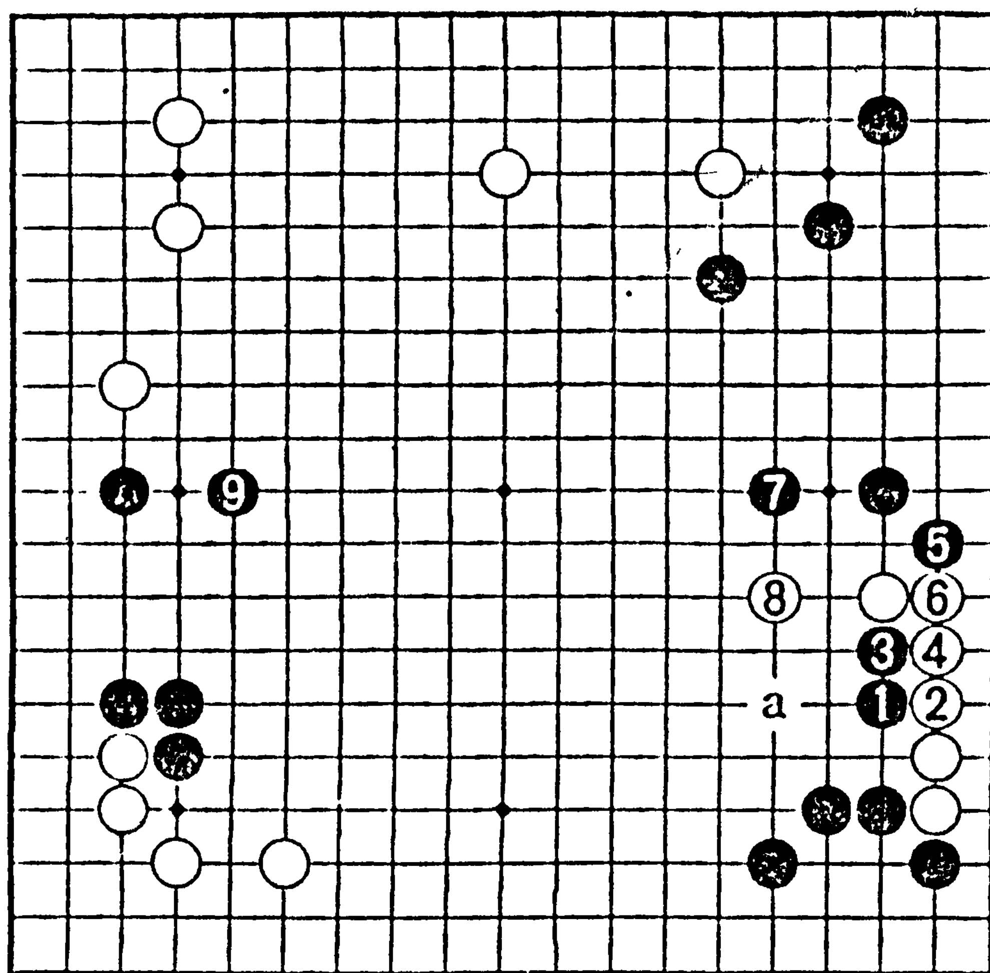
Д. 4. Атака крупного масштаба.

Я чувствовал, что ход черных I был лучшей жизненной точкой. Белые отвечают в районе пункта 2, а затем черные могут слегка подтолкнуть их ходом 3, делая подползание 5, форсируя ход перед прыжком в 7. Белые также прыгнут в 8, и эти вещи не будут значительными, но черные могут чувствовать себя удовлетворенными, они испортили глаз формы белых в сентэ и заимели хороший пункт в 7.

Поздно, черные могут заиметь цель на крупную атаку, начинающуюся ходом в "А", что означает, что сейчас они могут сделать ход 9 и быть впереди.

Сравним эту позицию с д. I. Обратите внимание на сколько эффективны ходы I и 3. Прежде всего, пытайтесь понять идею массированной атаки.

В дальнейшей атаке мы будем иметь дело в главе, посвященной окольной и разделяющей атакой.

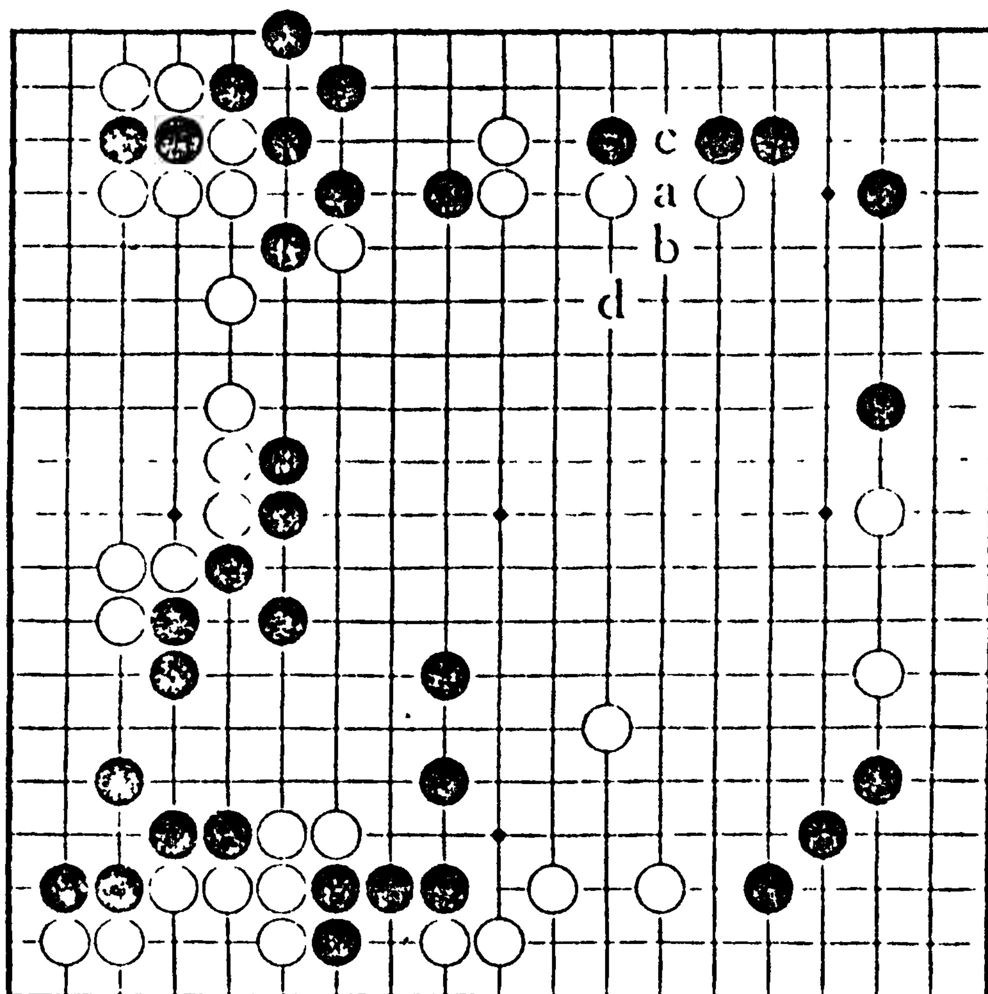


Dia. 4

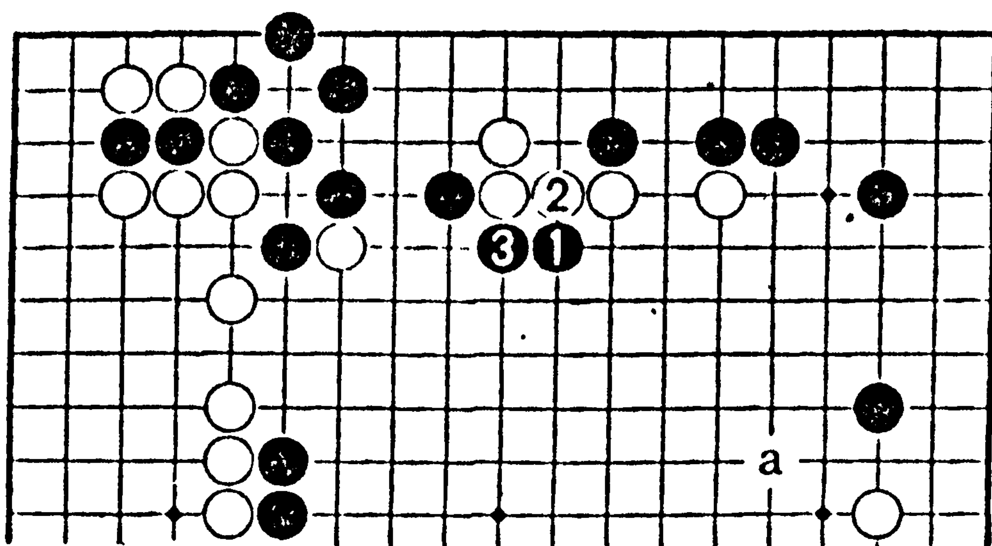
ПРИМЕР 6. Ход черных.

После осмотра доски целиком, становится ясно, что белые группы внизу могут легко жить. При этом мне кажется, что неминуемая атака распространяется через 2 пункта на правой стороне может иметь какую-либо ценность. Остается только группа из 4 камней, наверху у этой группы несколько туповатые формы, но где её жизненная точка? Вы не обязательно должны будете уничтожить всю группу, но в зависимости от ответа белых вам надо будет получить некоторую местную выгоду.

Вклиниваясь в "А" и соединяясь с "С" после хода белых в "В", позволяет им сделать более или менее живую форму ходом "Д".



Example 6



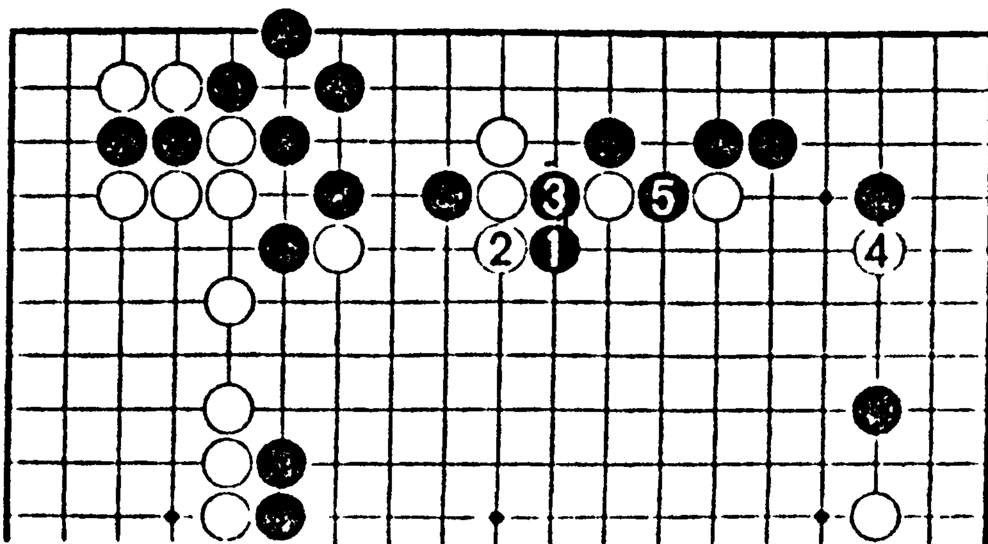
Dia. 1

Д. I. Ходы, загоняющие белых в плотную форму..

Ход черных жизненная точка. Если белые соединяются ходом 2, черные блокируют их ходом 3. Получившаяся в результате хода 2 не дает другой цели для соединения и это не облегчает атаки. Как белые теперь будут убегать, где черные "А" ловят эту группу и распространяются через 2 пункта внизу разделяющую атаку.

Д. 2. Достаточно испорчена.

В реальной игре белые на атаку ответили вытягиванием в пункт 2. У них действительно не было другой возможности после этого хода черных 3. Внешне подходящий. Линия из трех камней белых еще не в безопасности, так что черные могут быть удовлетворены тем, что они уже вышли из под атаки. Даже белые стремятся вызвать осложнения ходом 4, но флегматичный черный 5 сохраняет давление, имея целых 3 возможности, разделяющие атаку против 2 групп из 2 камней справа и 3 камней слева.



Dia. 2

3. ШАПКА /Накрывающий ход/.

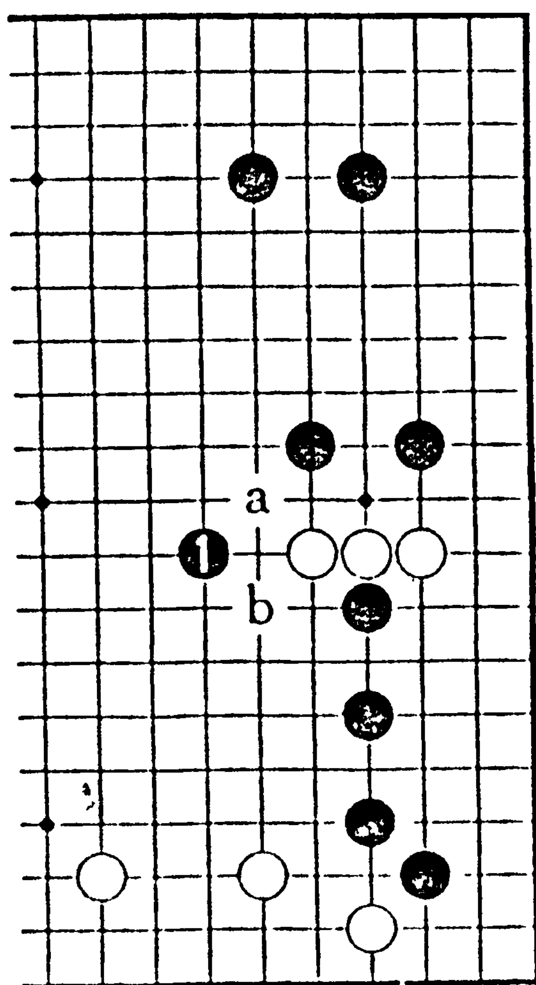
Накрывающие ходы используются для 2 целей: чтобы стереть территориальные пределы противника и чтобы атаковать, блокируя тропинку в центр. Очевидно, это последняя польза, с которой мы столкнемся здесь.

Шапка - очень широкоприменяемый технический прием для атаки, поскольку он создает усиленное давление на слабую группу, стрезая ей путь к отступлению, а также он применен в большинстве случаев.

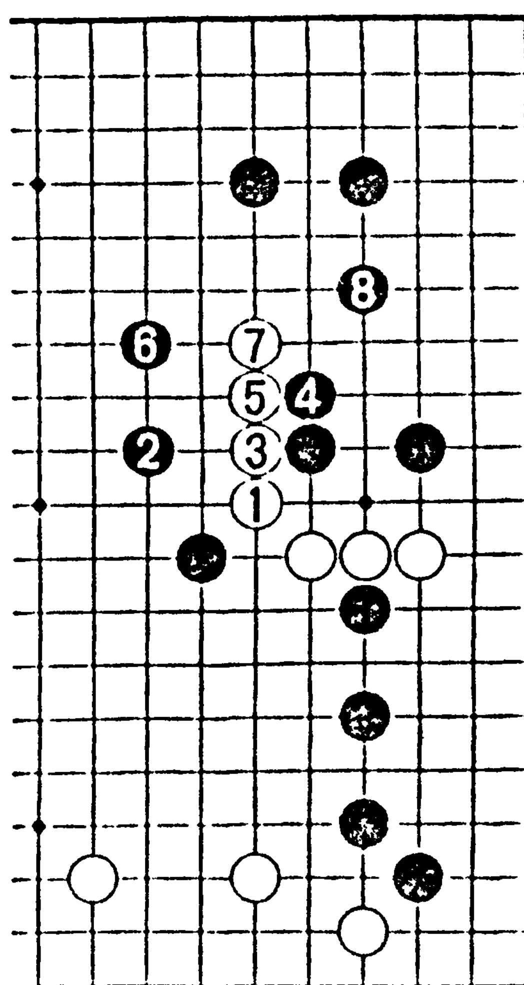
Возьмем пример 1. Большинство людей подумали бы атаковать 3 белых камня, отрезая их пути в центр с черной 1. С этим одним ходом черные могут захватить инициативу, не оставляя белым выбора, кроме как убегать с тяжелым боем впереди них, т.к. бегство прямо в центр сейчас невозможно. Белые вынуждены искать безопасность с "A" и "B". Действительно, вы должны оценить последствия этих ходов.

Д. 1. Рыцарский ход после кепки.

Допустим, белые пытаются спастись ходом 1 черный 2 продолжает преследование с помощью рыцарского хода. Этот результат кепки, за которым последует рыцарский ход, один из активных способов атаки. Белые вынуждены рваться в дом 3 и 5, и черные 6 держат давление. Становясь плотными в центре, белые в то же время соединяются в верхний правый угол, что ясно показывает эффект накрывающего хода.

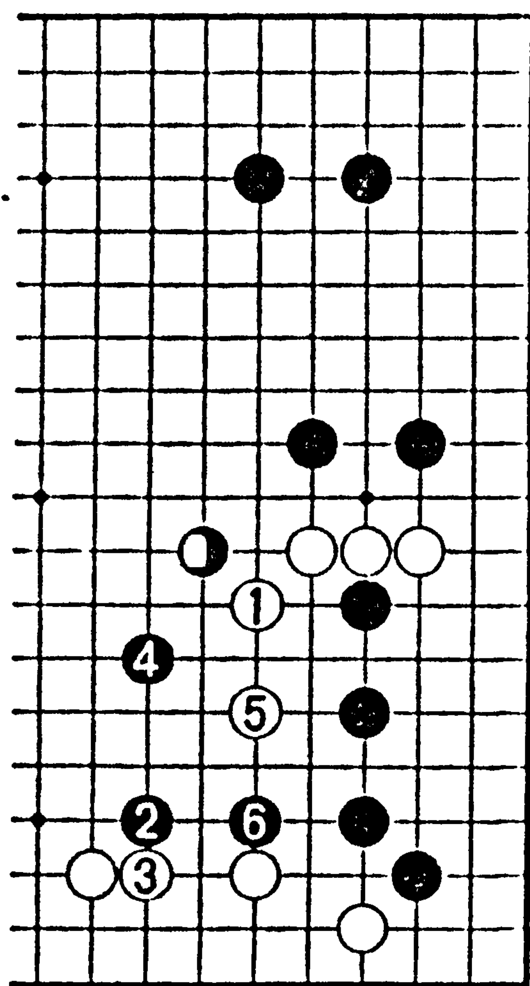


Example 1

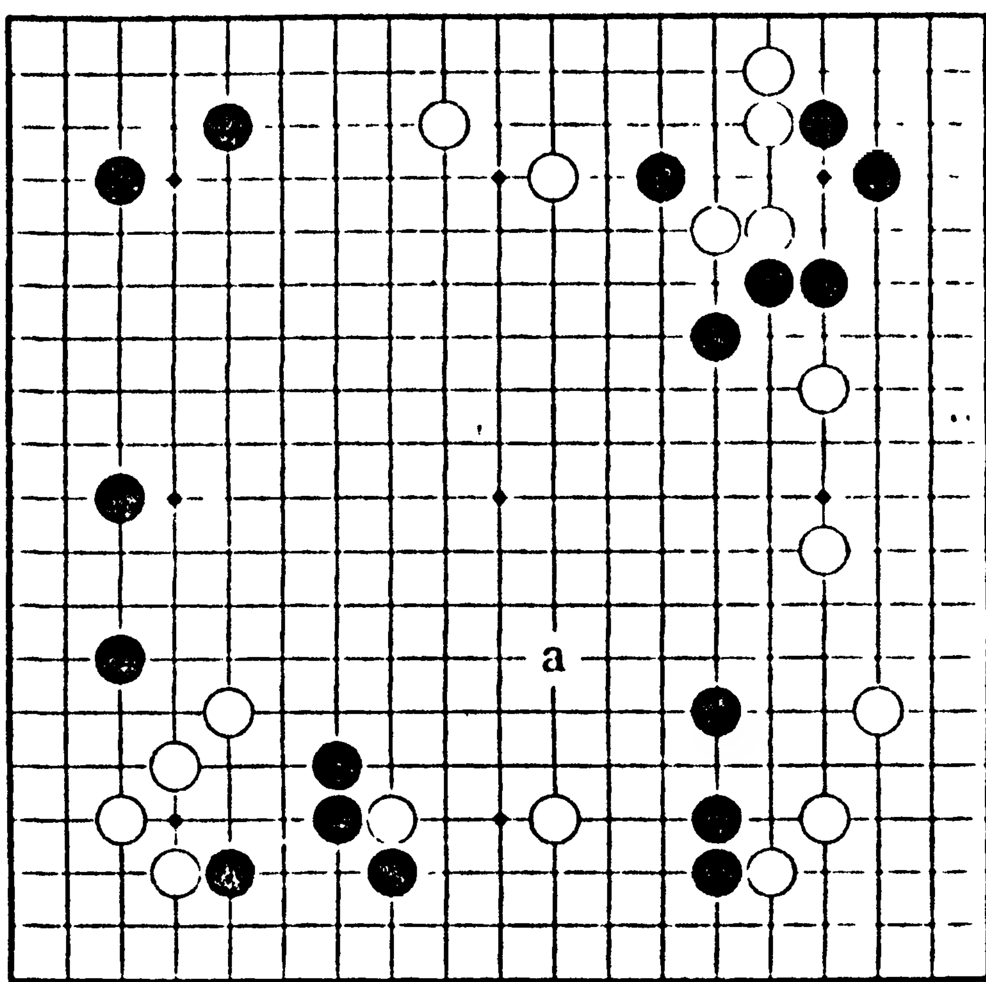

Dia. 1

Д. 2. Запечатка.

Что можно сказать о ходе белых I и другой стороны? Черный 2, проверяющий ответ белых, умелый ход. Если белые защищаются ходом 3, черные возвратят рыцарский ход, который последует в 4. Если белые прыгнут в 5, черные запечатают их с 6, и даже если белые не могут погибнуть, они, ясно, собираются мучиться. Эта заурядная диаграмма может быть немного трудна, но вы должны попытаться почувствовать атаку с ходом 2, 4 и 6 после шапки.



Dia. 2

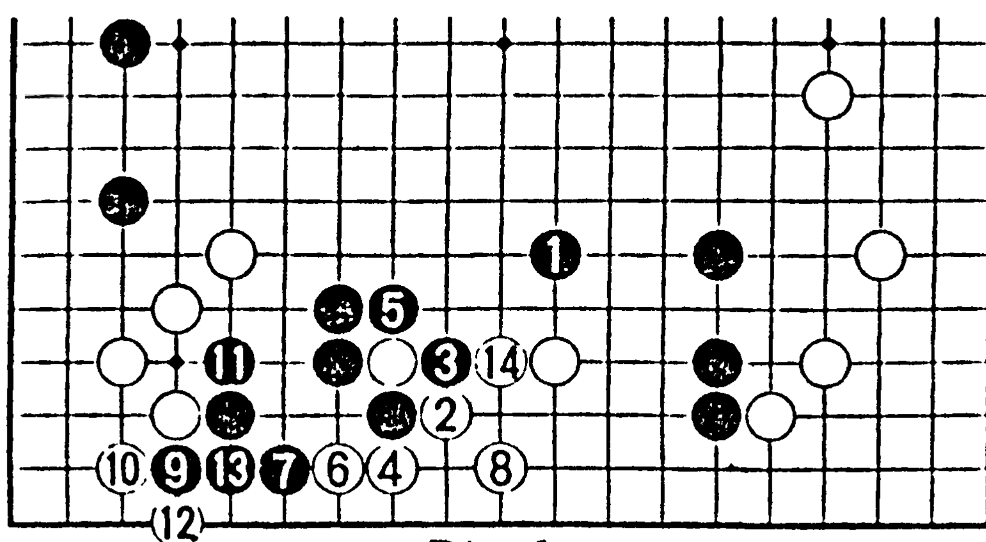


Example 2

ПРИМЕР 2. Ход черных.

Из одной из моих партий.

Это будет очевидно с первого взгляда, что точка для защиты и атаки ляжет на нижнем крае. Если черные пренебрегают этой областью и дают белым выпрыгнуть в "А", черным придется защищаться, т.к. их группа из 3 камней попадает под атаку. Сказав это, я представил, что следующий ход легко найти.



Dia. 1

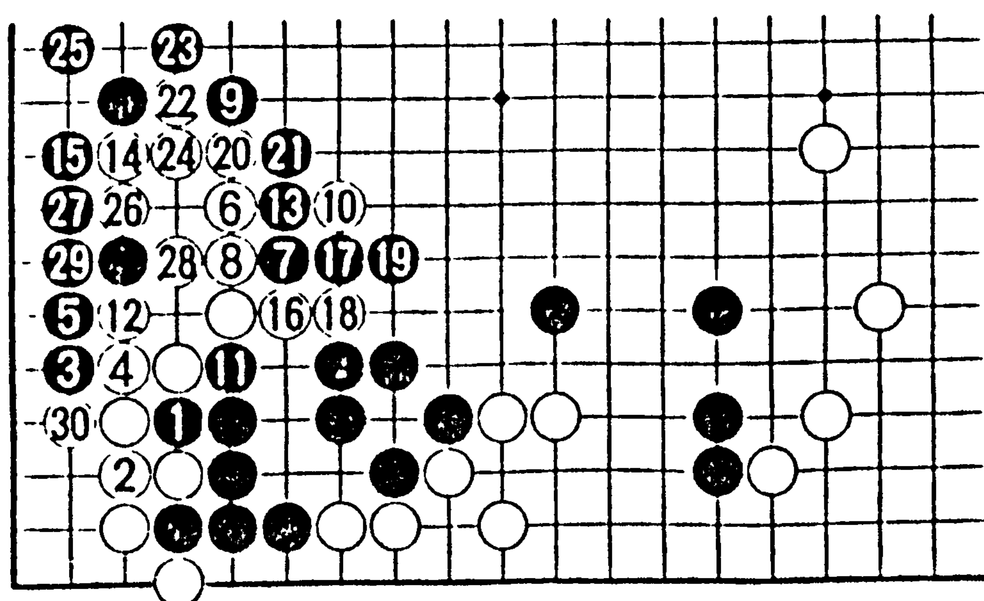
Д. 1. Накрывание - правильный ход.

Шапка ходом черных 1 - единственный ход. Это - фактически точка, которая лишает белых движения.

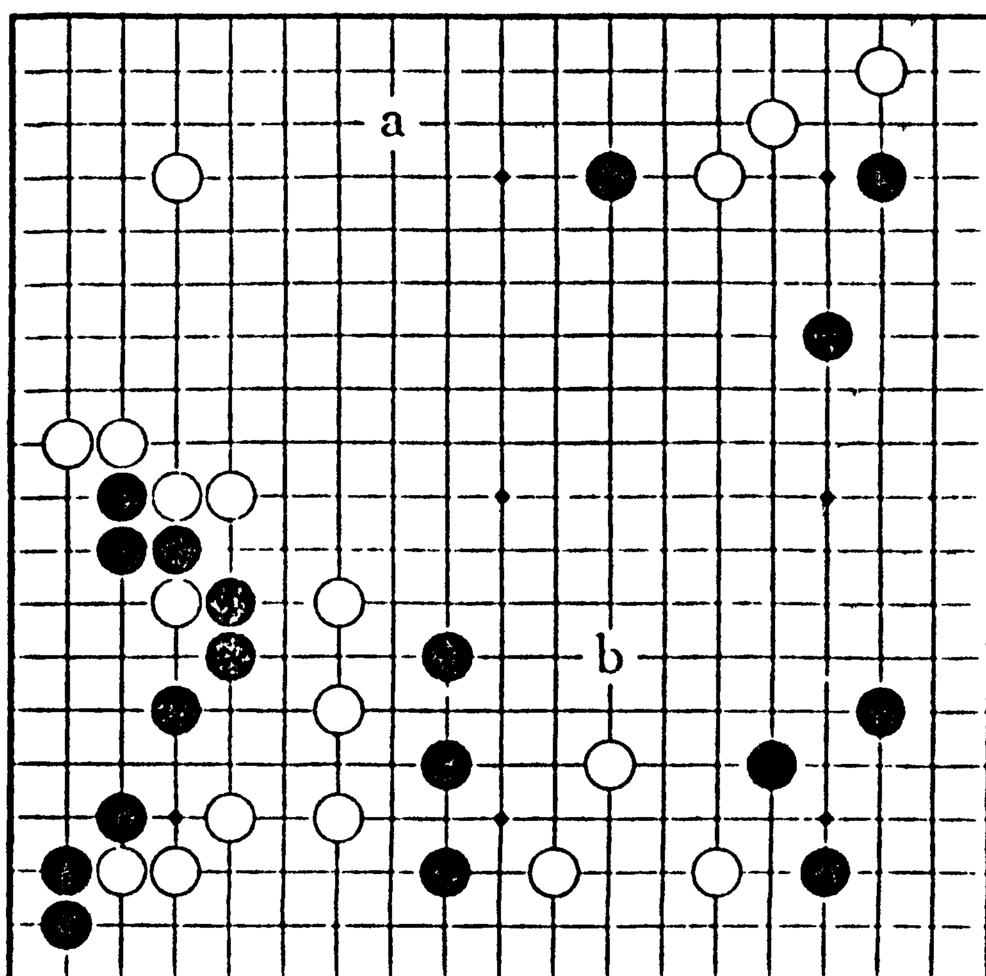
Суть белого 2 и того, что последовало в партии, заключается в том, что белые не могут спасаться в центр и должны обеспечить жизнь на краю. Отвечая, белые 4 просто захватывают в 5 довольно равнозначно для черных.
Ходом 6 ит.д. белые корчатся в невыносимой ситуации. Хотя белые сумеют выжить на краю с ходом 14, факт, что черные, сыграв в 9, ослабили белую группу в нижнем левом углу.

Д. 2. Атака приносит плоды!

Черные продолжают атаку ходом 1 и 3 против этой другой группы. Последовательность до 30 кое-как дает белым жизнь, но за счет этого белые запечатаны. С таким внешним влиянием ясно, что черные выигрывают. Нет преувеличения сказать, что это все результат хода черной 1 на д. 1.



Dia. 2



Example 3

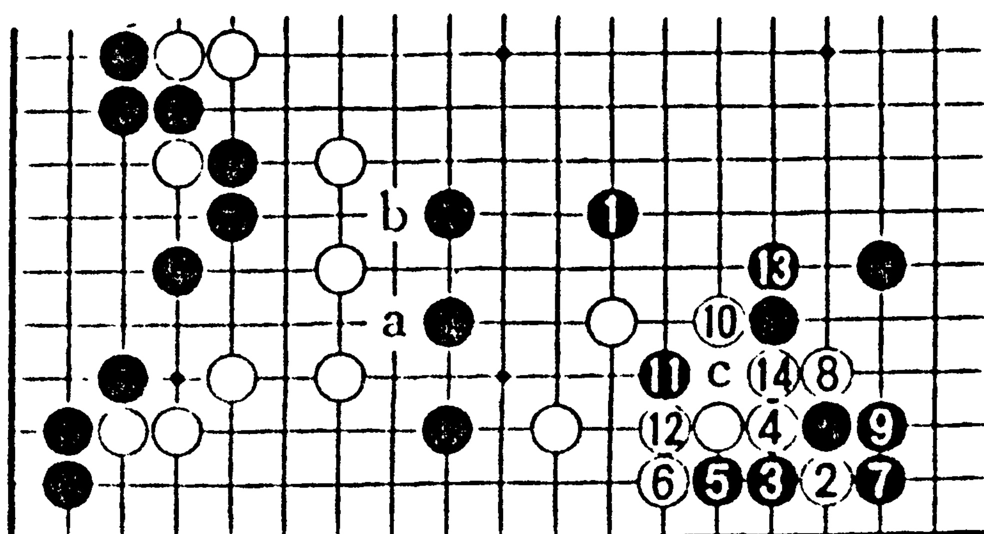
ПРИМЕР 3. Ход черных.

На ум приходят различные-хорошие точки. Среди них есть ход черных "А" распространение', которое предупреждает попытки белых сдерживающую зону влияния, поэтому очень желательно сделать. Однако, этот ход позволяет белым сделать ход в "Б" и поэтому он сомнителен, /Группа черных из 3 камней будет под атакой/. Так где черные должны играть?

Д. 1. Главный старт.

Да, конечно, накрытие черных 1 правильный ответ. Он предотвращает выпрыгивание белых в 1 и дает черным основное начало атаки. Действительно, группа черных из трех камней кажется слабой, но у них есть укрепление в "А" и "Б" в виде вынуждающих ходов, так что им не о чем беспокоиться.

Сейчас, т.к. белые не могут выйти в центр, они вынуждены атаковать в 2, чтобы увидеть, как черные ответят, но черные 3 - это твердый ответный удар.



Dia. 1

Д. 2. Слишком негативно.

Этот черный 1, вместо защиты угла, позволяет белым уйти назад в 2, этим дает белым жизненную форму. Например, превратится скорее в малозначительный ход. Возвращаясь к д. 1 обратите внимание, что черный 5 делается до возврата к защите 7. Форсирующий ход черных 11 - это полезный ответ белых 10, будучи жизненной точкой разрушения глаза для белой формы, но вместо этого 11 есть другой мощный способ для черных, играть черные 14, белые "С", черные 13. Это даст больше силы на территории.

Ходом 13 черные оттягиваются как раз вовремя, и после белого 14 черные могут продолжать атаку. Рискуя несколько отступить, рассмотрите, как они могут сделать это до того, как перевернете страницу.

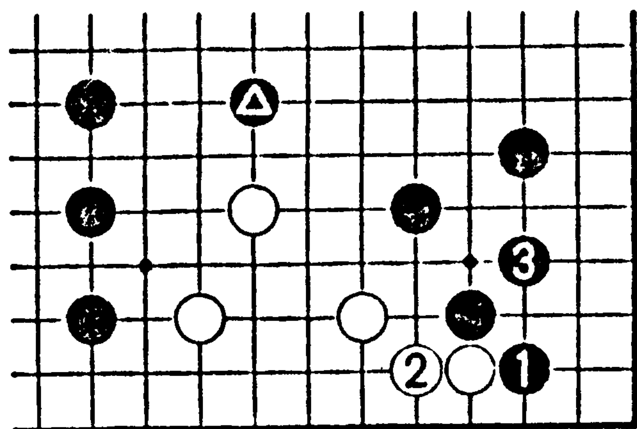
Д. 3. Возможно, но ...

Разрешить позицию ходом 1, закрывая белых ходом 3 и идя на большую территорию справа был один из путей, которые я рассматривал. Возможно он представляет соответствующие атаки приобретения, но не может хорошо позволить белым жить так легко.

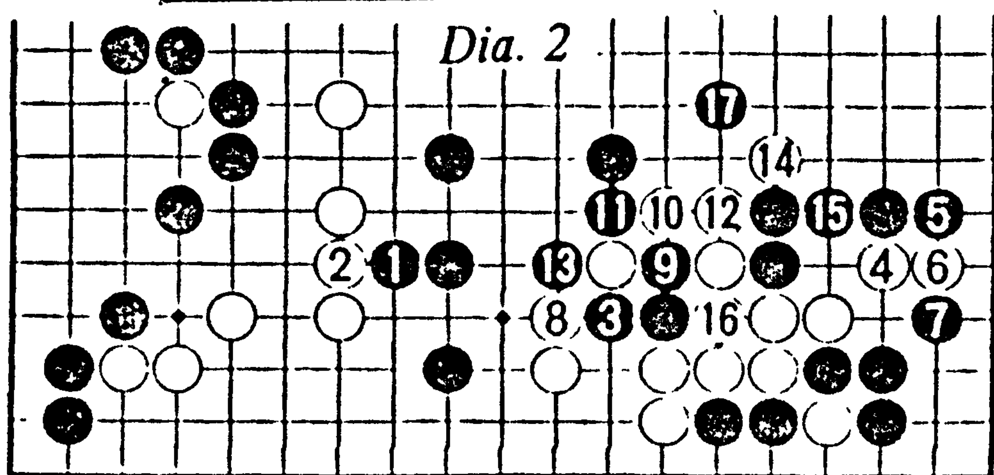
Д. 4. Реальная игра.

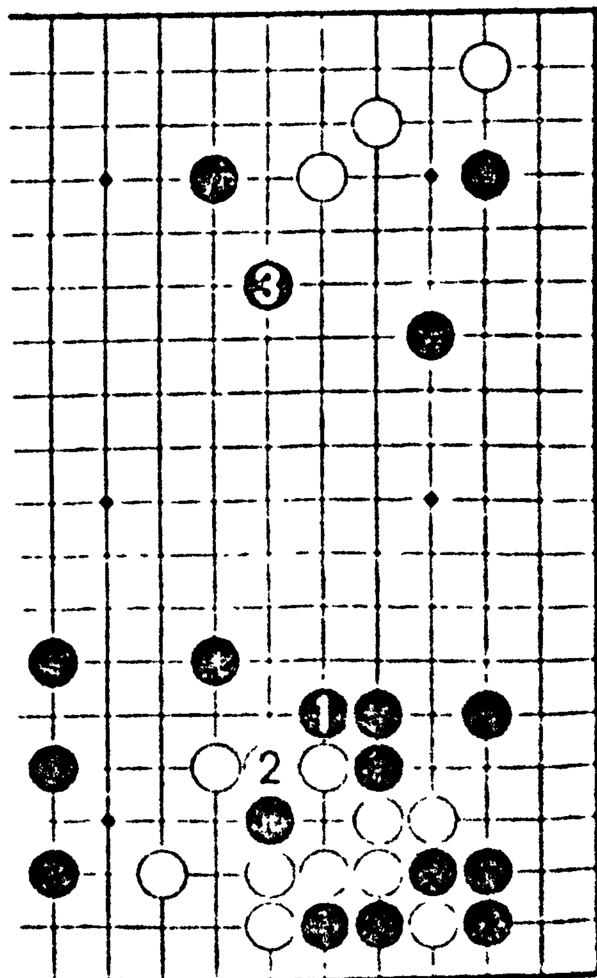
Я сделал заставляющий ход 1 и затем 3 продолжил атаку. После черного 17 белые в ужасном беспорядке. Атака была хороша и, действительно, закончилась полным успехом.

Белыми в этой партии играл Такатова Каку, чье пристрастие к игре кеппинг хорошо известно. Здесь, однако, он убит собственным оружием.



Dia. 2





Dia. 4

ПРИМЕР 4. Играют черные.

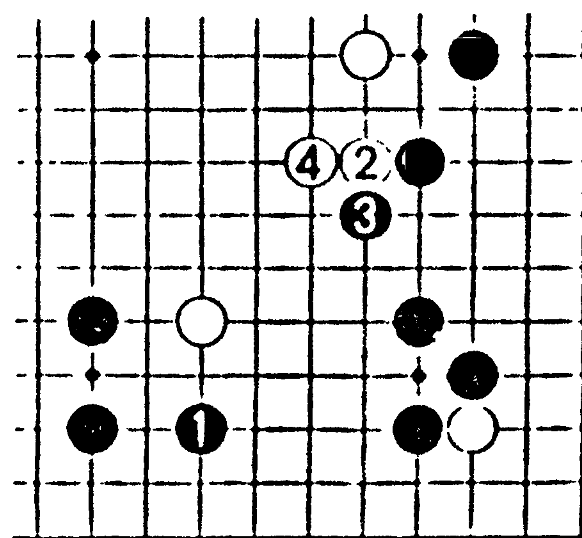
Эта позиция из одной из моих собственных партий. Моим партнером был Фуджисава Хосаи, 9 дана.
После нескольких ходов симметричного, партия вылилась в игру с большими зонами. Белые только что сделали ход , увидят, как черные ответят, как им играть.

Д. 1. Хилый.

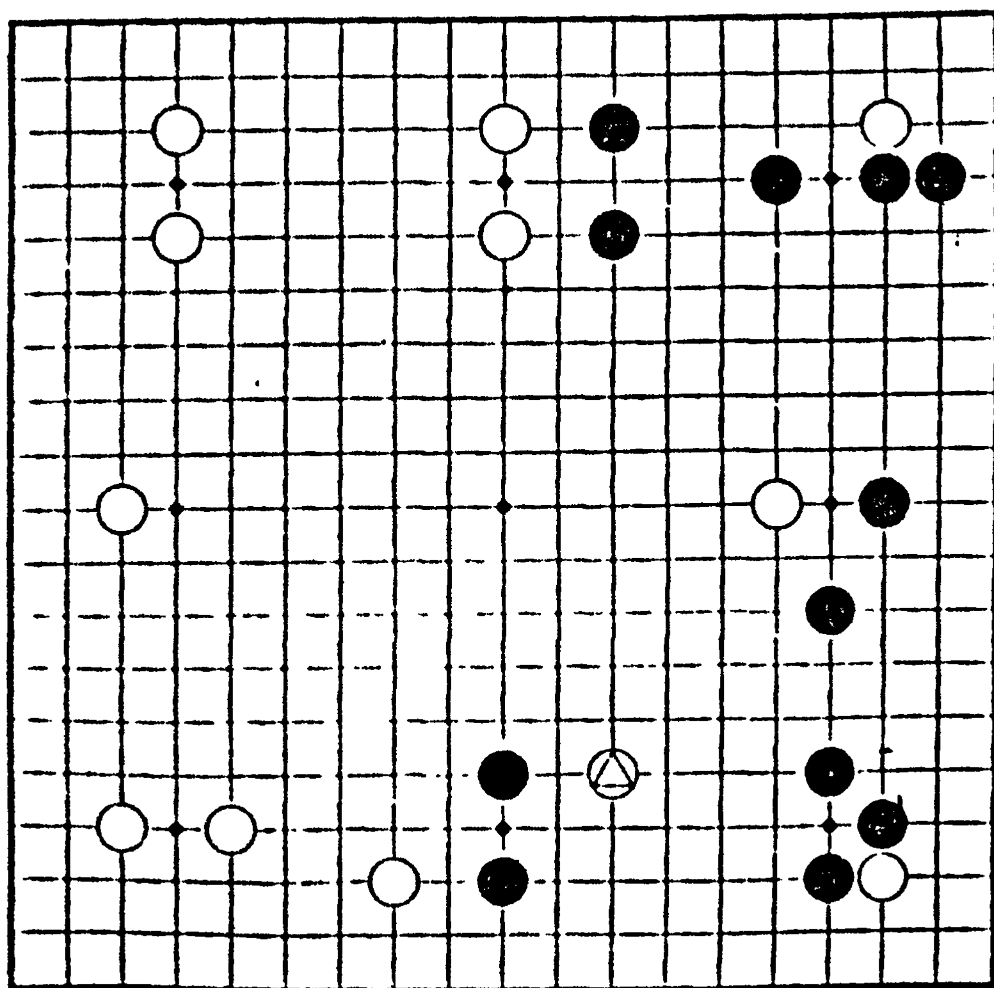
Беспокоясь о территории и отвечая ходом 1 получаем слабую позицию. После 2 и 4 белые соединяют свои верхние и нижние камни и партия в равновесии.

Д. 2. Действие соединения.

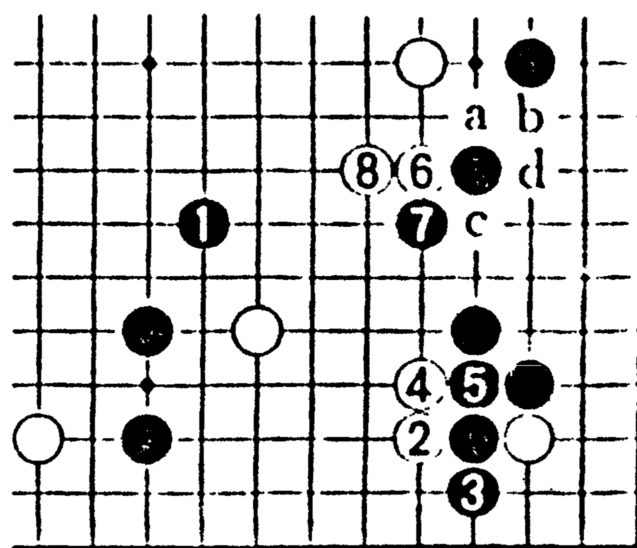
Что можно сказать о преследовании ходом кана 1? Я обсуждал это, но отверг это, белые могут форсировать с 2 и 4 и затем, без сомнения, они сыграют 6 и 8. С белых "А", черных "Б", белых "С", черных "Д" остается,как форсирующее условие белые могут действительно гарантировать соединение камней, но атака будет неудачной.



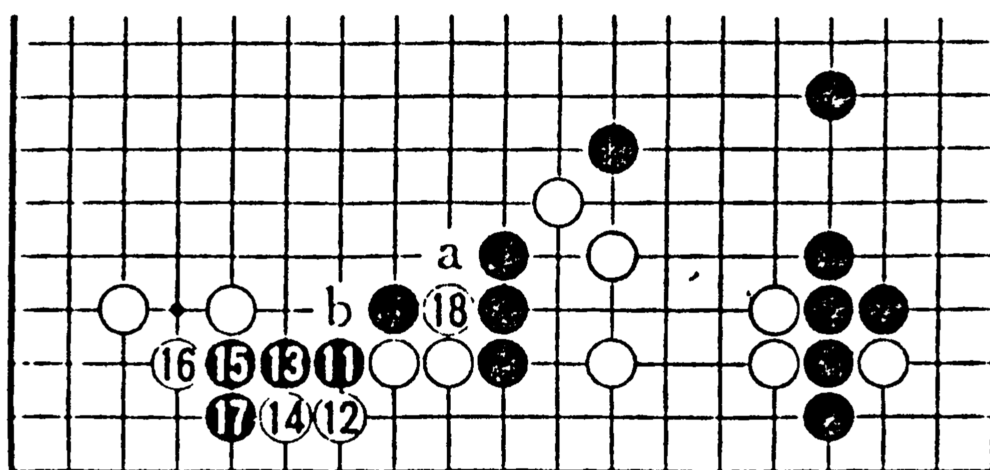
Dia. 1



Example 4



Dia. 2



Dia. 4

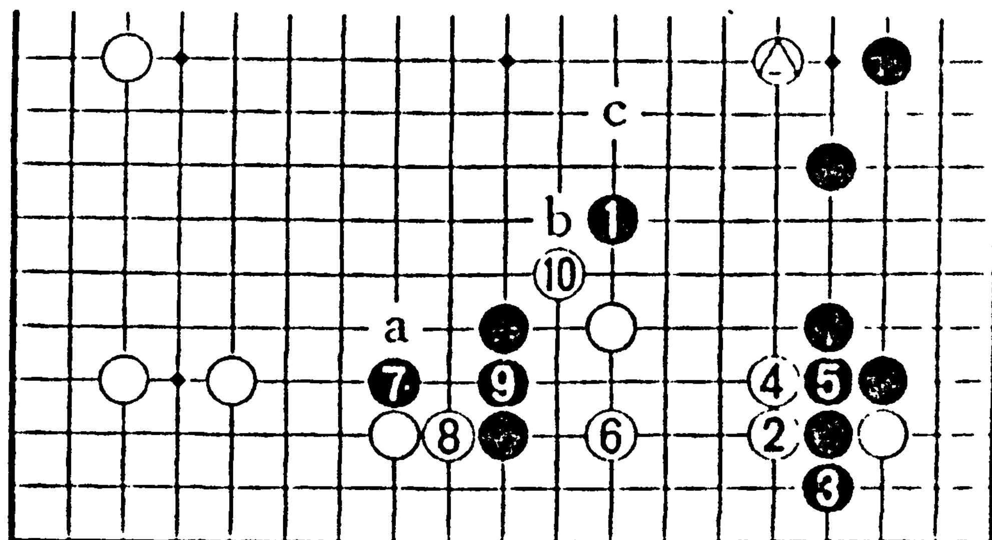
Д. 3. Шапка.

Я чувствовал, что черные 1, учитывая доступность белых в центре, правильный ход, если белый 2 делается в пунк 10, черные в "А", белые в "Б", черные в "С" оставляет белых без базы. Более того, белый камень был бы при этом на грани захвата. Поэтому белые изменили свой подход и сыграли 2 и 6 и в этот момент черный 7 был хорошим ходом для нанесения удара.

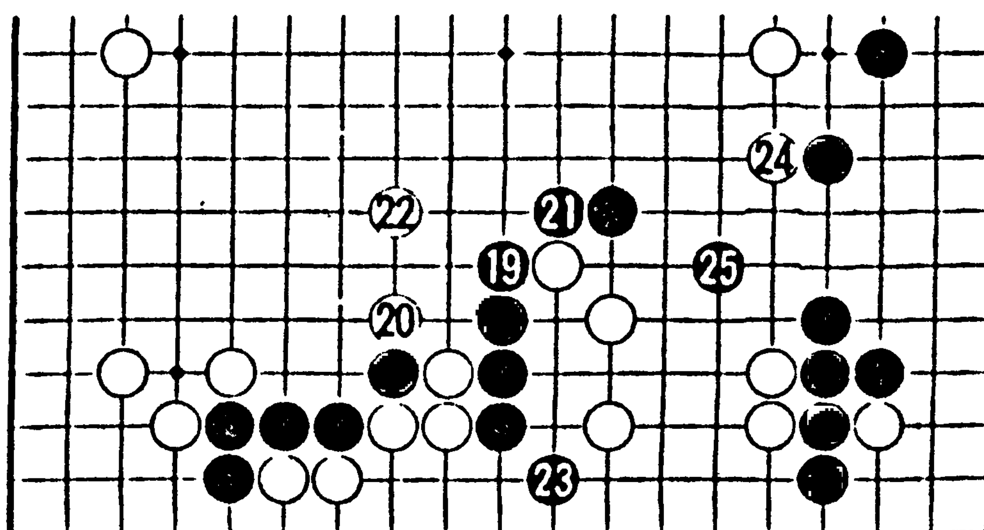
После того, как белые вышли ходом 10, кажется, будто атака потеряла силу, но подождите!

Д. 4. Раскалывающая атака.

Хэйн черных 11 отвлечение внимания, т.к. белые не могут позволить забрать свои 2 камня, они должны помочь им ходами 12 и т.д. Вы может удивились, что черные делают, позволяя белым выйти ходом 18 черные в "А", белые в "В" - огромная потеря.



Dia. 3



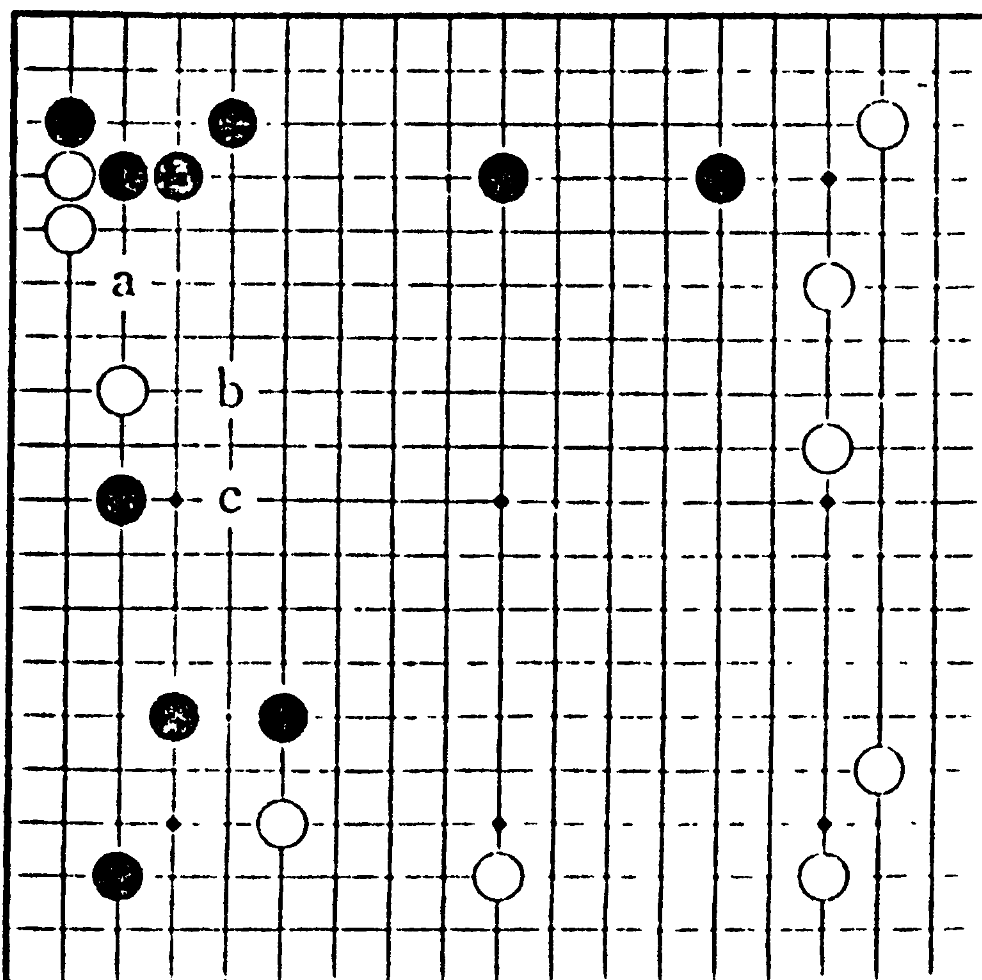
Dia. 5

Д. 5. Захваты.

Но я имел в виду ход черных I9. Если белые выходят в 2I, черные ходом в 20 захватывают пять белых камней. Ход 20, который белые на самом деле сделали, позволил черным запечатать их ходом 2I. После того, как черные захватили белую группу ходами 23 и 25, атака закончилась большим успехом.

ПРИМЕР 5. Ход черных.

Эта позиция из игры между двумя профессионалами. Очевидно, что центром внимания является левая сторона. Вопрос в том, как атаковать три белых камня. На похожей позиции на стр. 17, черная "А" была жизненная точка для атаки, но в данном случае белые не ответили бы на ход черных в "А", и вместо этого выпрыгнули бы в "В". В обоих случаях белые были бы свободны.



Example 5

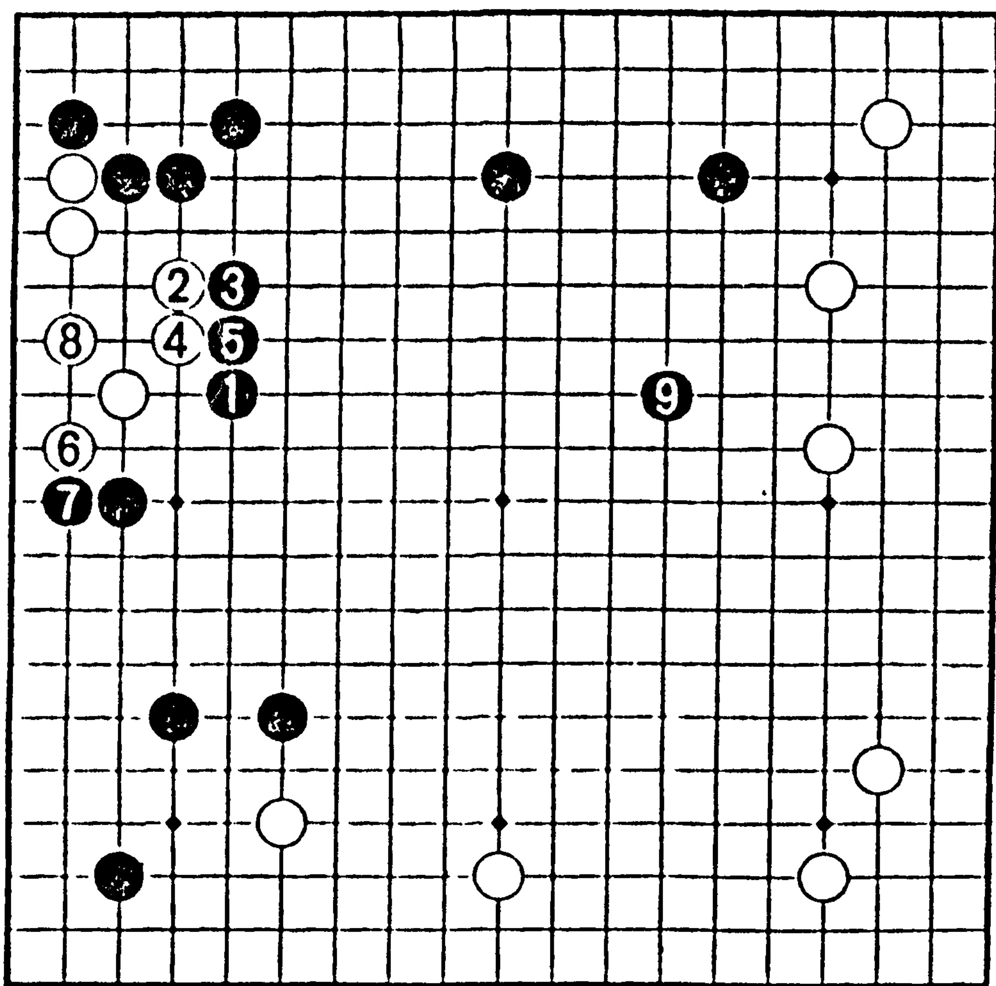
Д. 1. Реальная партия.

Посмотрите на следующую страницу. Ход черных 1, тоже старое накрытие. После движения к центру заграждение белых в неудовлетворительной ситуации.

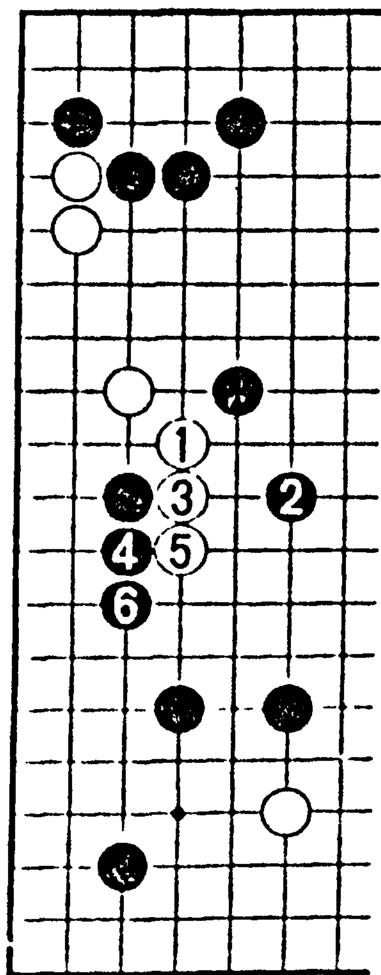
Д. 2. Опасное положение.

Если белые предпочитают убежать в 1, черные используют рыцарский ход, чтобы преследовать белых и загнать в позицию, где они будут захвачены. Возвращаясь к д. 1 видим, что белые вынуждены выбрать быструю жизнь, несмотря на то, что это позволяет черным дополнительно укрепить территорию черных ходом 7. В добавок к этому черные получают крупную стену, на основе которой они могут сделать большую зону ходом 9. С этого момента партия черных будет легка.

Этот пример иллюстрирует общую грань атакующего накрытия шапкой, т.е. его пользу в построении территории влияния.



Dia. 1

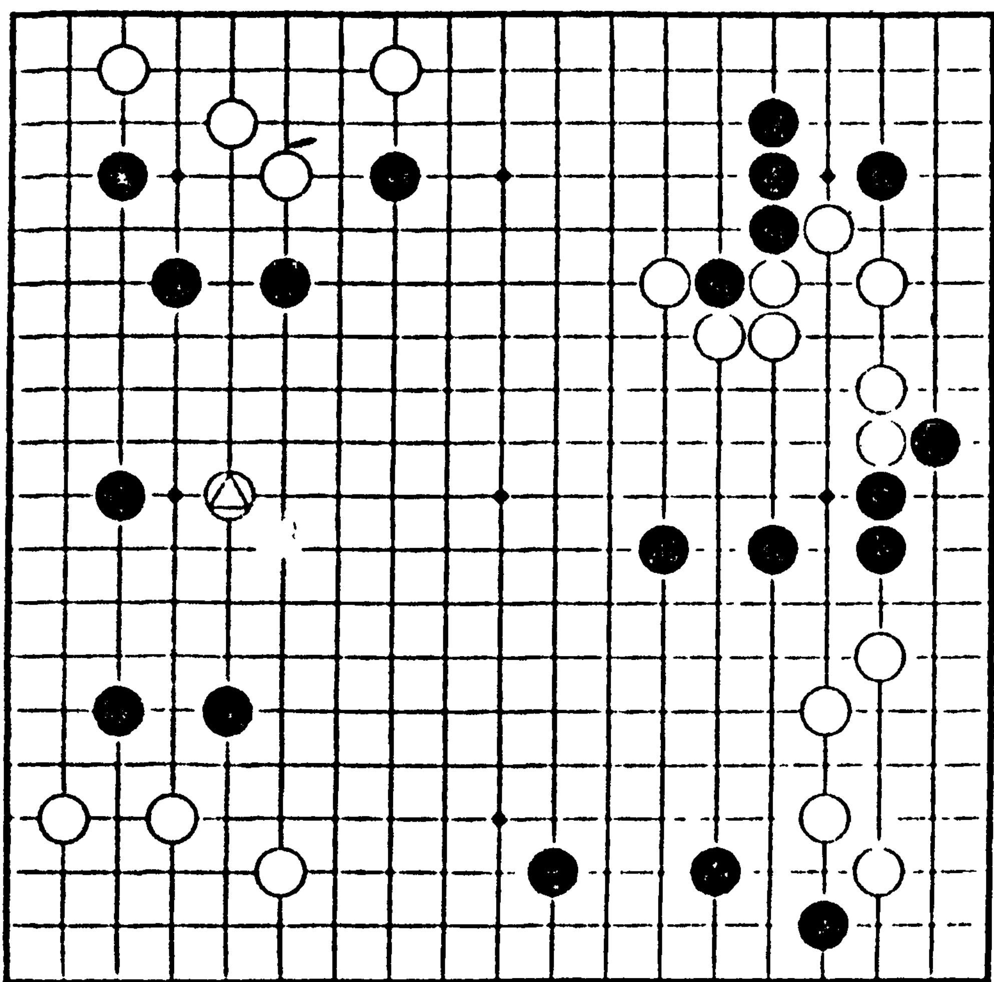


Dia. 2

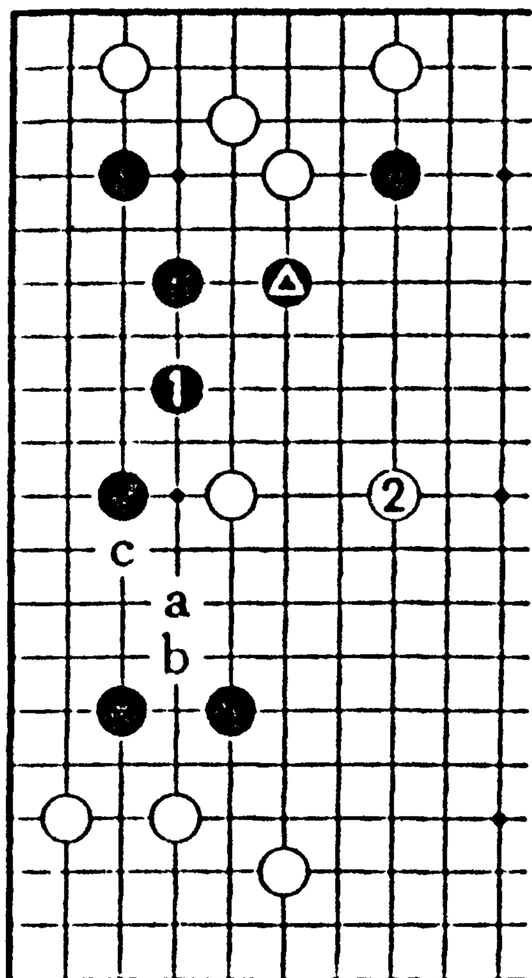
ПРИМЕР 6. Ход черных.

Этот последний пример прост. Белые только что сделали накрывающий ход для того, чтобы препятствовать формированию зоны черных. Этот ход выглядит хорошо, но хорош ли он, зависит от того, как ответят черные.

Следует ли, что поговорка подскажет ему ответ накрытия с рыцарским ходом? Или должна быть контратака, и, если так, какая? Действительно, вы можете взять во внимание окружающую силу черных.



Example 6



Dia. 1

Д. I. Слабо.

Ответ ходом коня I слишком слаб. После того, как черные были вынуждены сделать ход, они не используют этот камень и позволяют белым спастись ходом 2. Ход черных I в пункт "А" то же самое.

После ходов на диаграмме, белые могут выглянуть в "В" или атаковать в "С", заставив черных мучиться.

Д. 2. Блокировка отхода.

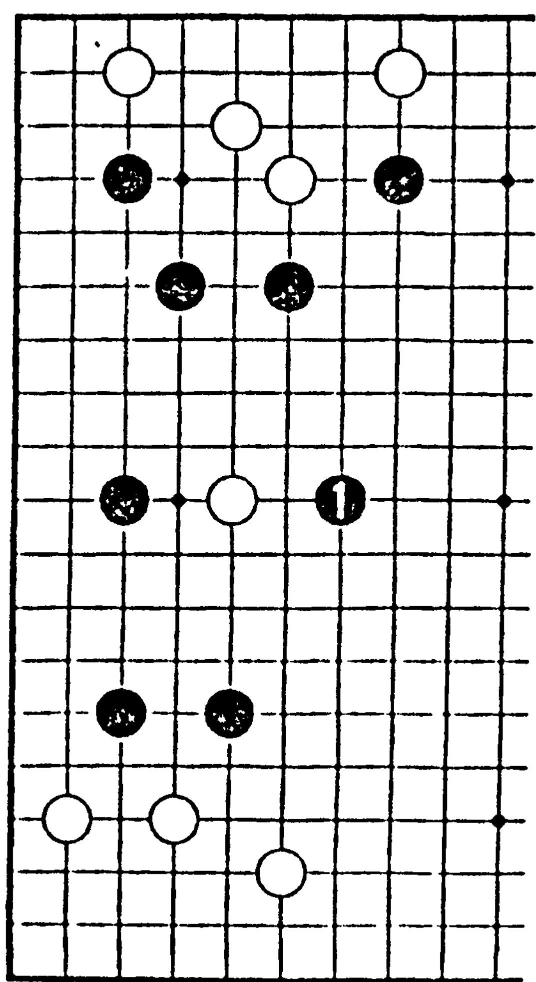
Крупномасштабная атака ходом черных 1, правильный подход. Не имеет значения, как белые играют, они вынуждены извиваться и тяжелая борьба ожидает их. Ход черных 1 выглядит правильным, не так ли?

Вы увидели вверху некоторые типичные способы использования накрытия как атакующего хода. Важная вещь - это сразу использовать этот ход, чтобы потом начать массированную атаку. Делай так, и нет сомнения, что вы станете игроком, который умеет сильно атаковать.

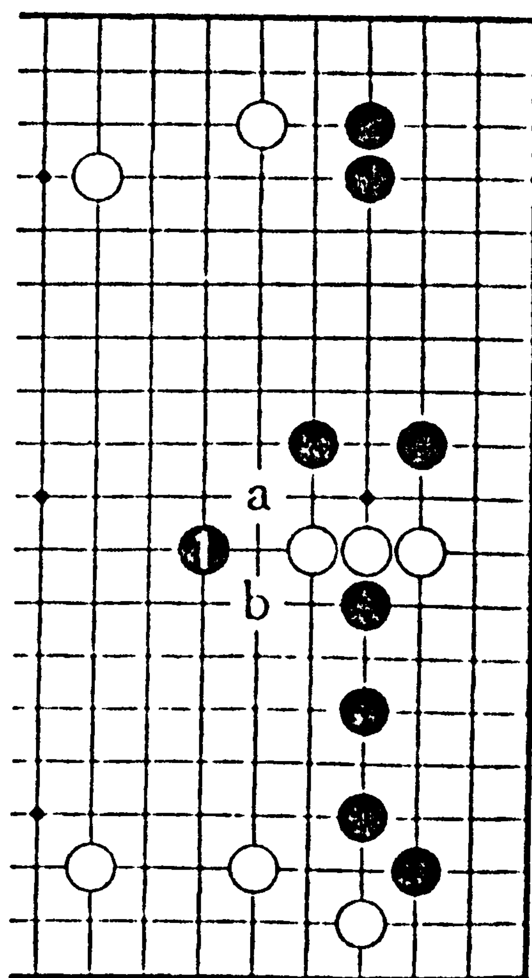
4. РЫЦАРСКИЙ ХОД.

Преследуй с помощью рыцарского хода, но прыгай прямо, чтобы убежать следуйте поговорке, и, фактически, как и кэп, рыцарский ход один из самых распространенных приемов атаки. В то время, как цель кэп главным образом такова, чтобы не дать противнику выйти в центр и зависит от того, какой ход изберет противник или как он это сделает, то главная цель рыцарского хода - это гнать противника в определенном направлении.

Возьмем, например, 1 пример. Черные 1 - кэп. Играя так, черные дают белым выбор или идти из "А", или "В" и решить, каков будет следующий ход, когда они увидят, какой ход возьмут белые. Черные 1 лучший ход в этом случае.



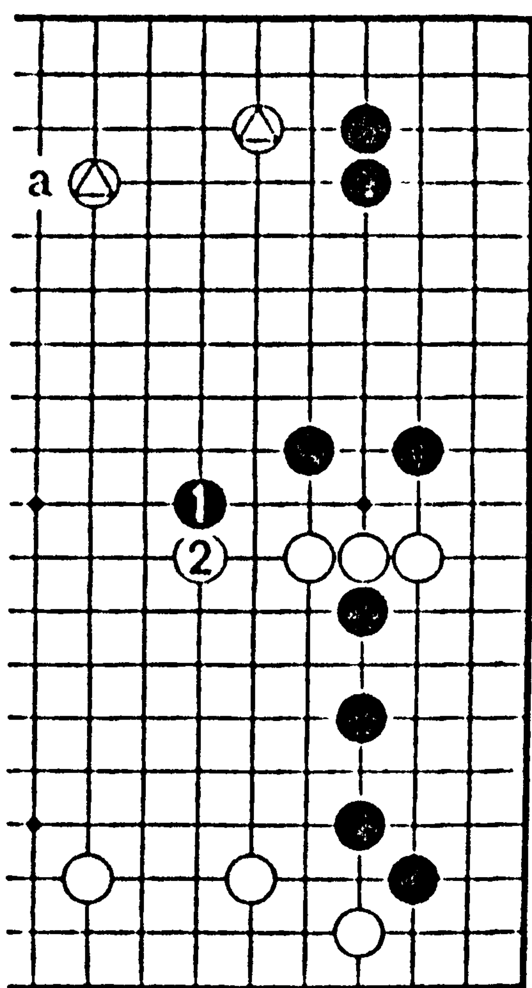
Dia. 2



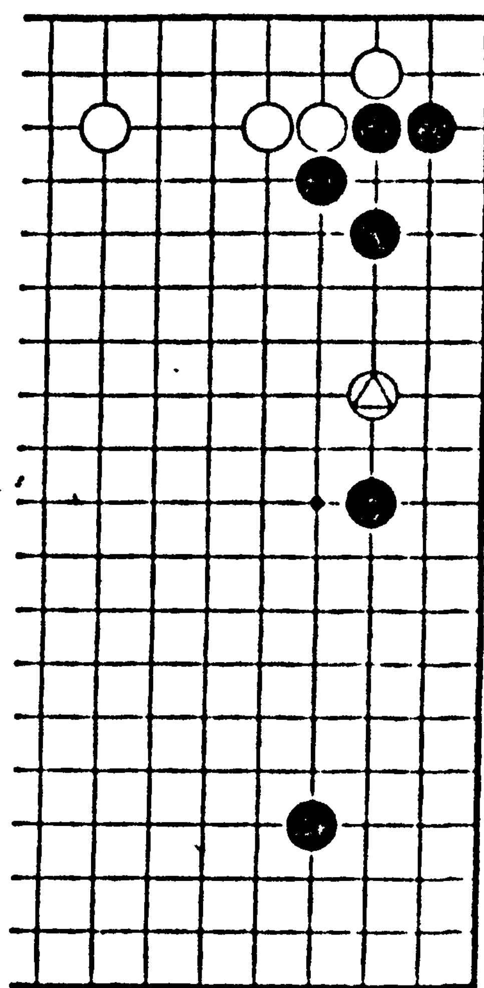
Example 1

ПРИМЕР 2.

Как насчет рыцарского хода?
Черные I? Белые соединяются в 2 и легко уходят. Здесь лежит разница между кэп и рыцарским ходом. Хорошо, тогда вы можете спросить, в каком типе позиций можно расчитывать на рыцарский ход?



Example 2


Example 3

Прежде всего вы должны иметь некоторую поддерживающую толщину в направлении, в котором ваш рыцарский ход преследует противника на нижнем правом в примере 2. Это, очевидно, будет неприятно бежать прямо в нижнюю кирпичную стену.

Во вторых, рыцарский ход сам по себе должен помочь расширению территории. В примере 2 черные не имеют пространства на верхнем крае, т. к. белые камни имеются
Если бы эти белые камни были не там и черные имели камень в "А", черный I был бы хорошим ходом. Вам нет нужды удовлетвориться обоими этими условиями для атаки с помощью рыцарского хода, но вы должны удовлетвориться по крайней мере одним.

ПРИМЕР 3. Черные играют.

Белые только что вторглись в . Как вы атакуете этот камень?

Д. 1. По направлению к силе.

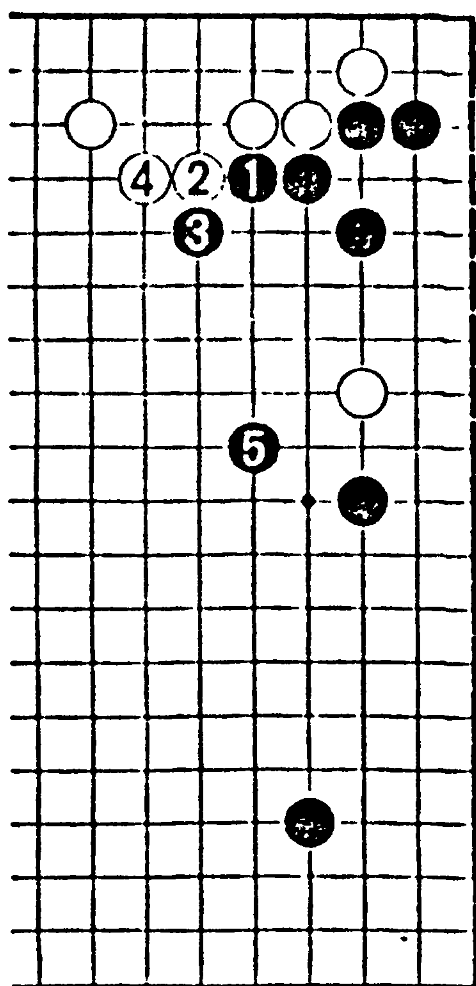
Прежде всего черные включают, вынуждают ходы 1 и 3 /белые должны отвечать/, а затем гонят белых ходом коня 5. Это правильный ответ. Ходы 1 и 3 ликвидируют возможность спасения по направлению вверх, а камни белых фактически захвачены. Очень важно, что ходом коня 5 черные гонят белых на свою стену.

Д. 2. Нет атаки.

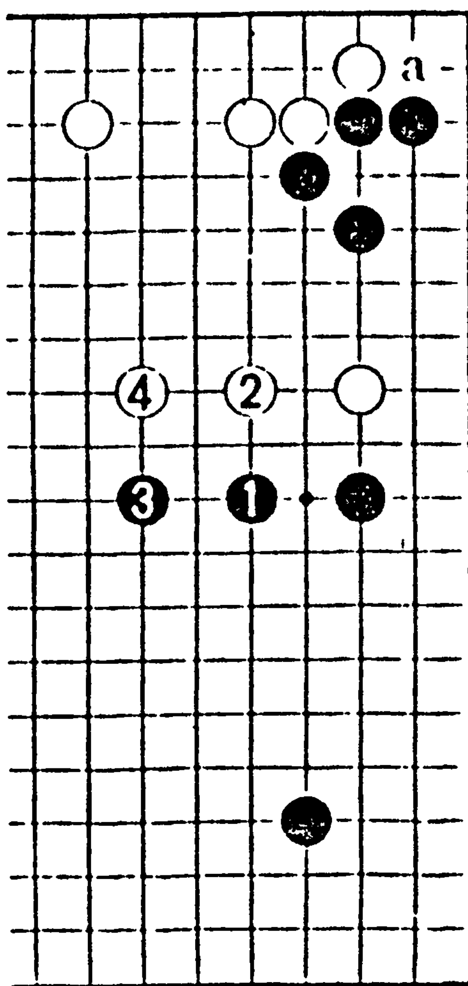
Ход черных 1 занимает важную точку, но не атакуют белых. Белые могут выпрыгнуть последовательно ходами 2 и 4 и черные не только не атакуют белых, но должна сделать ход в "А", чтобы обезопасить собственную группу, несмотря на то, что черные могут ожидать чего-то от своей зоны внизу, эта последовательность ходов безусловно хуже, чем на д. 1.

ПРИМЕР 4. Ход черных.

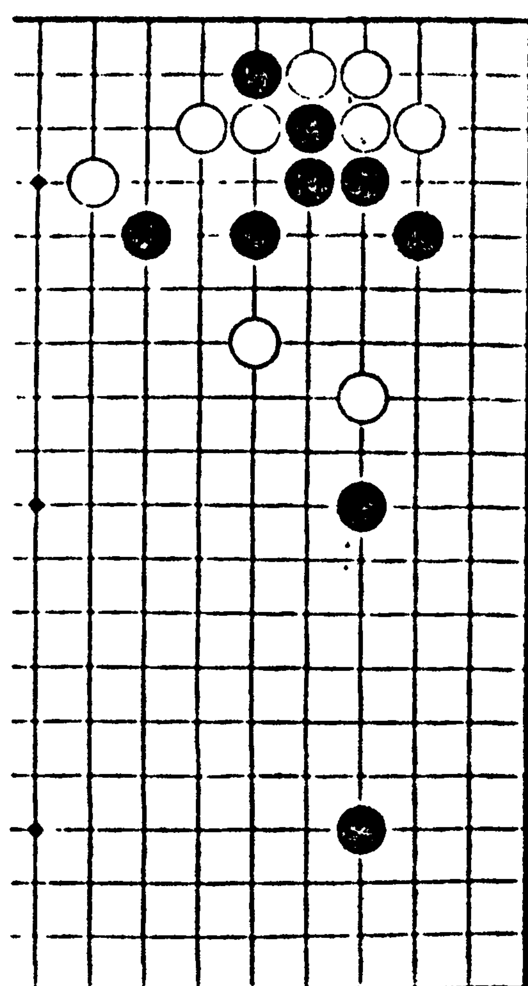
Ход коня применяется широко и работает во многих видах позиций. Эта позиция встречается часто и, если вы знаете, как атаковать два белых камня, вы вероятно играете по меньшей мере в районе 1 и 3. Задача в том, будете ли вы атаковать сверху или со стороны.



Dia. 1



Dia. 2

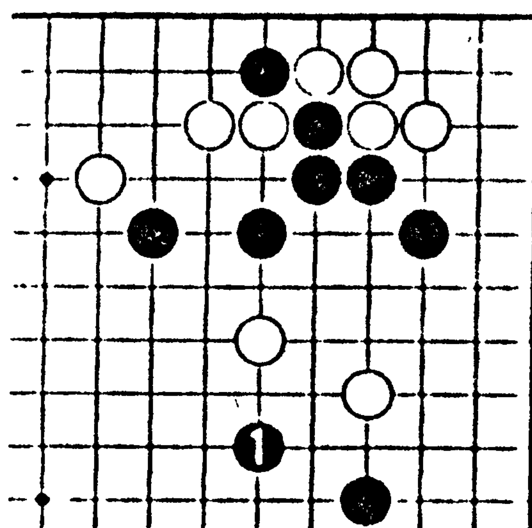

Example 4

Д. 1. Нет развития.

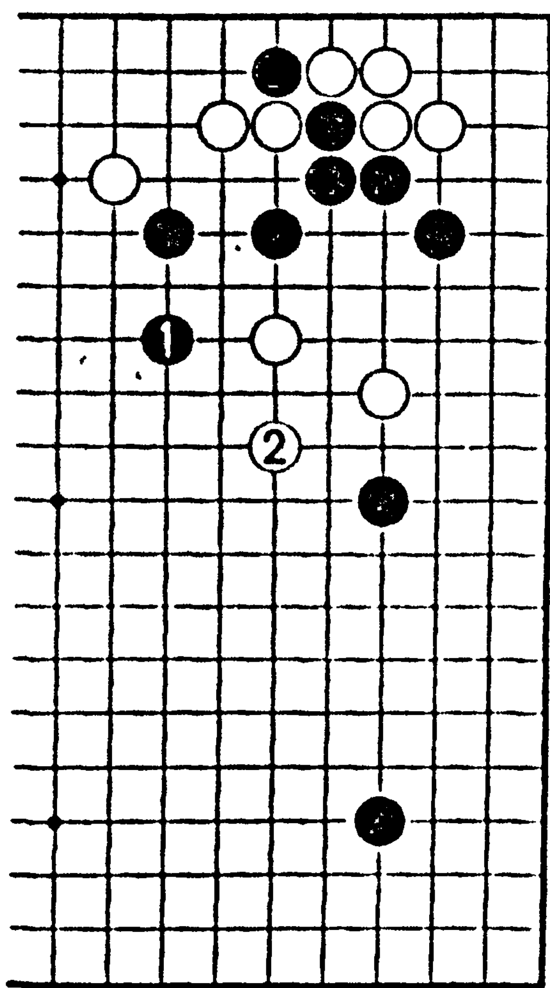
Первое, очем подумало бы большинство игроков, - препятствовать развитию белых в центр ходом черных 1. Это, однако, позволяет белым сделать хорошую форму ходом 2, оставляя черных без развития атаки, требуется более точная атака.

Д. 2. Атака со стороны.

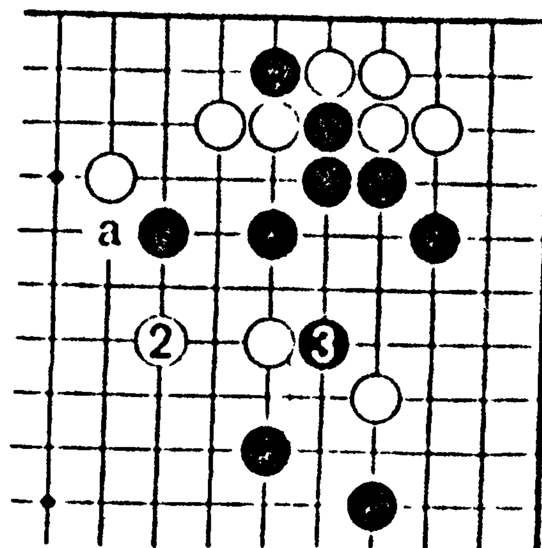
Ход коня со стороны, черные 1, самая лучшая жесткая атака. Это правильный ход.



Dia. 2



Dia. 1



Dia. 3

Д. 3. Ранняя выгода.

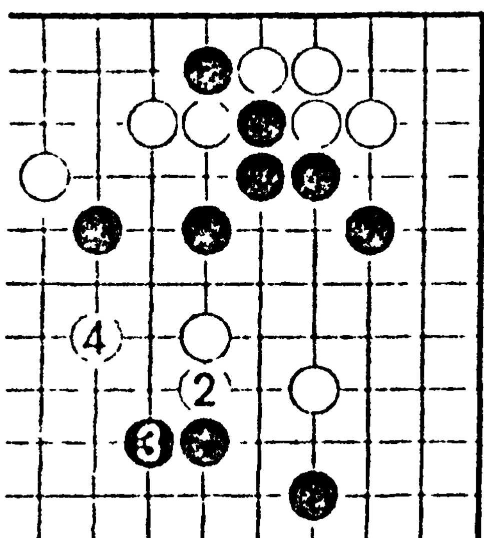
Белые могут выпрыгнуть к 2, но тогда черные должны резать в талии с 3 и белые не имеют ответа. Черные должны также держать 3 в резерве и атаковать крупными силами с "А".

Д. 4. Борьба.

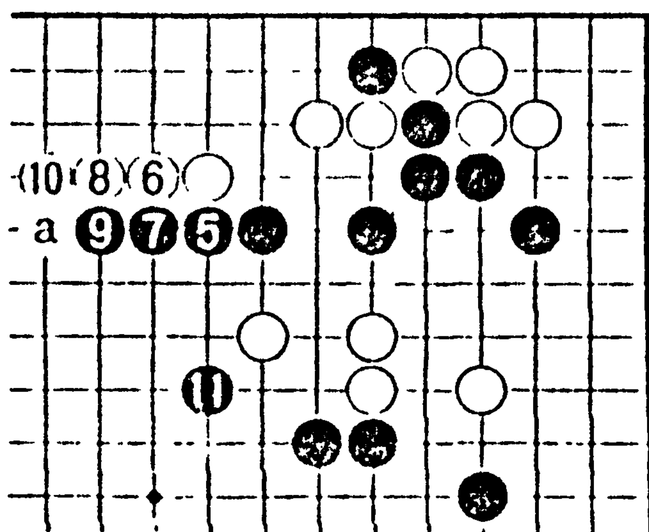
Белые поэтому будут сопротивляться , защищаясь в 2 перед прыжком в 4. Это самый сильный ответ , и борьба начинается.

Д. 5. Белые разрушены.

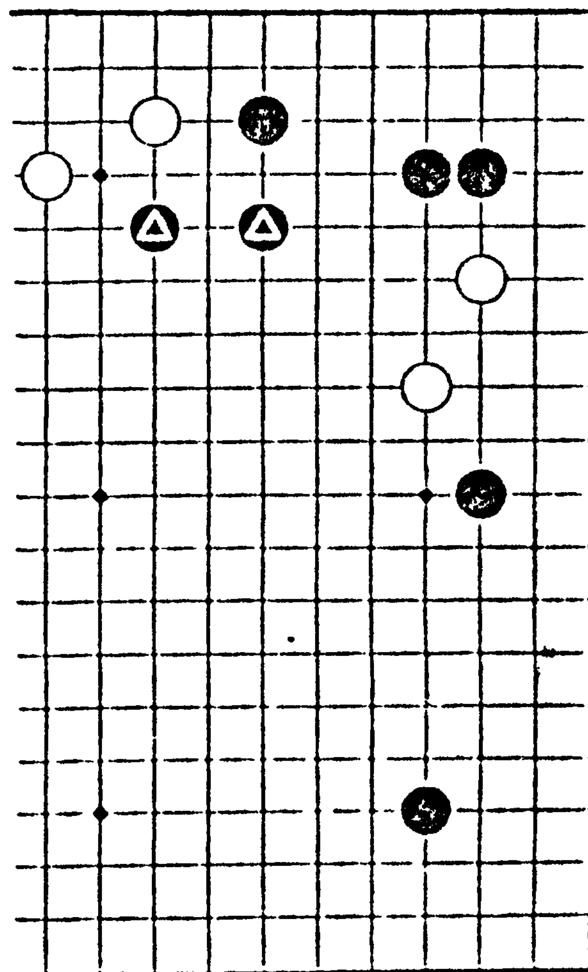
Нажим на черных 5 правильное продолжение. После белых 6 черные должны жать даже дальше в 9 перед сжатием в 11. Белые не имеют пути в центр и пространство изогнуться к краю; они разрушены .



Dia. 4



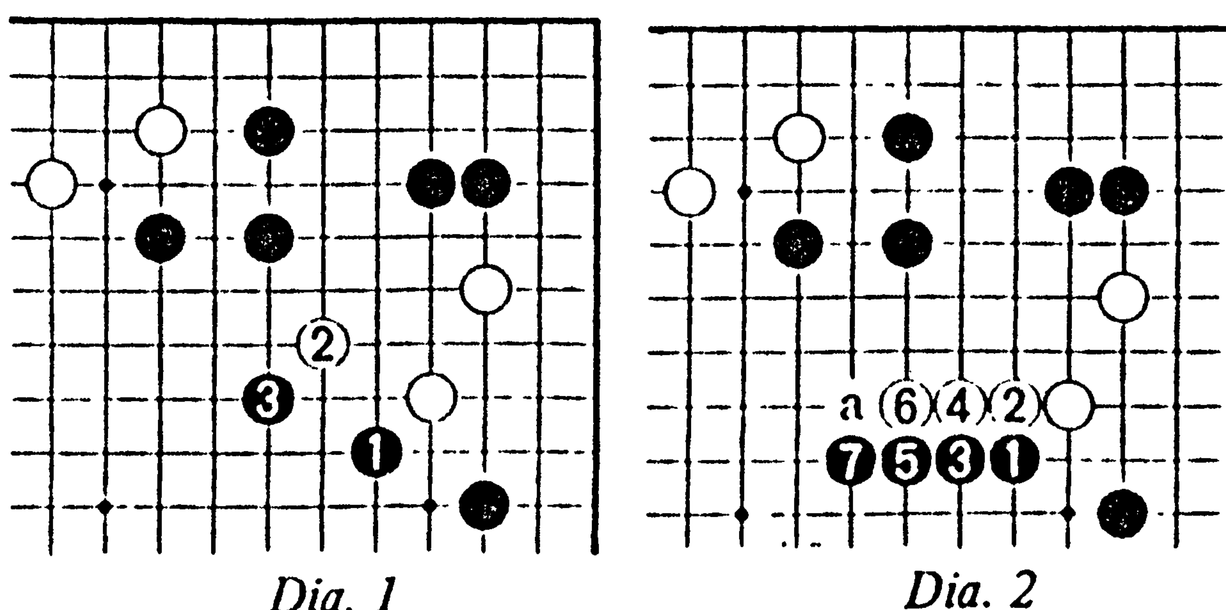
Dia. 5


Example 5

Зависящие от позиции над остальной доской, черные смогли так же нажать дальше, даже играя 11 в "А". В любом случае эффективнее хода конем черные 1 на д. 2 довольно очевидно.

ПРИМЕР 5. Ход черных.

Как должны вы атаковать группу белых из 2 камней справа? Если вы последуете объяснениям, далеко вверху вы найдете это легким. Вы должны начать это, форсируя белых наверх против толщины.



Dia. 1 Dia. 2

Д. 1. Два хода коня.

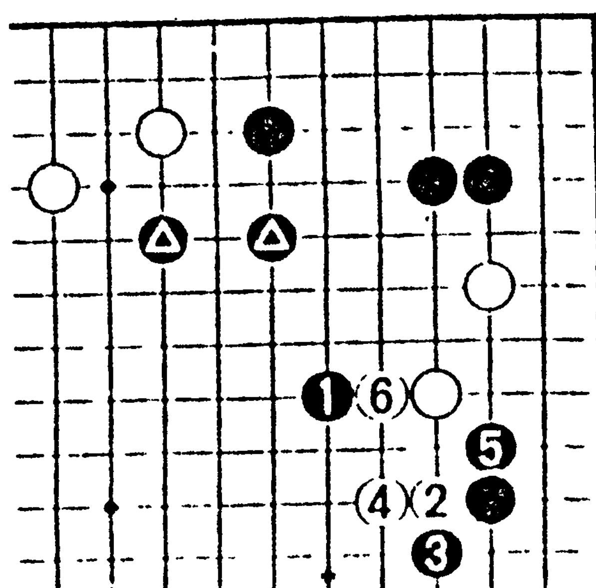
Конечно, ход коня правильный ответ Даже, если белые убежали ходом 2, черные могут хорошо сдавить белых ходом коня 3.

Д. 2. Белые только помогают черным.

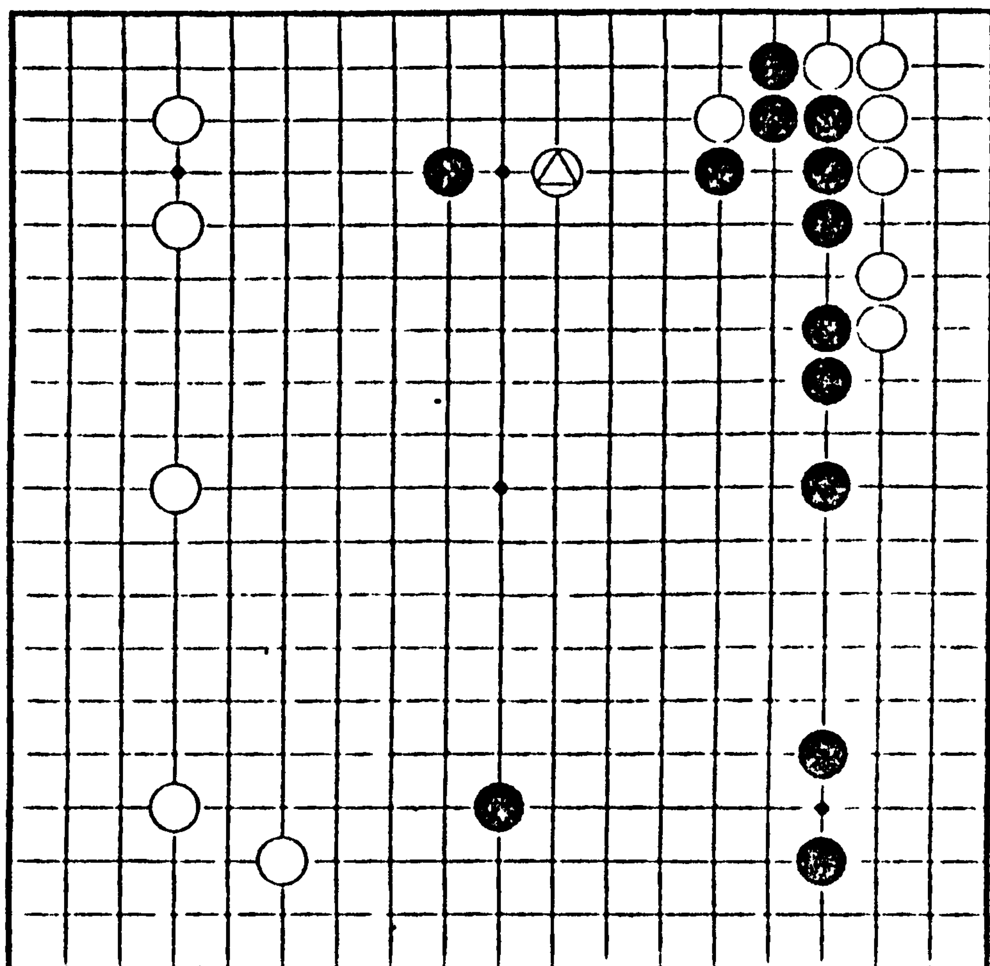
Если белые отвечают в пункт 2 и т.д., черные могут просто расшириться ходами 3 и 5. Черные всегда на один шаг впереди, а их влияние становится внушительным, благодаря чему они могут надеяться на большую зону внизу справа. Ход черных 7 также может быть в пункте "А", начиная борьбу.

Д. 3. Накрытие шапкой ведет к потерям.

Шапка черных 1 неудачный ход, поскольку он позволяет спастись белым с хорошей формой ходами 2 и 4. Даже, если черные атакуют ходом 5, белые делают бамбу ходом 6, который делает черный 1, накрывающей шапкой абсолютно не разумный.
Более того, камни влияния не используются, а черные не могут больше надеяться на зону в нижнем правом углу,



Dia. 3



Example 6

Многие игроки ошиблись бы между атакой с помощью шапки и с помощью хода коня. Вы не сделаете очень плохого хода, если, конечно, помните, что для атаки ходом коня необходимы два условия:

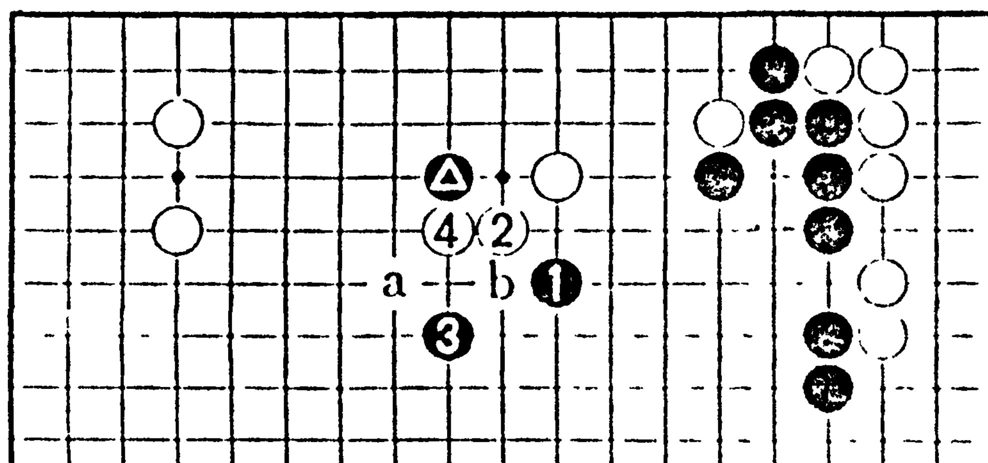
1. вы должны уметь направлять своего партнера на свои силы;
2. вы должны иметь возможность расчитывать на большую зону за вашим ходом коня. Во многих случаях ход коня эффективен, даже если выполнено только одно из этих условий.

ПРИМЕР 6. Ход черных.

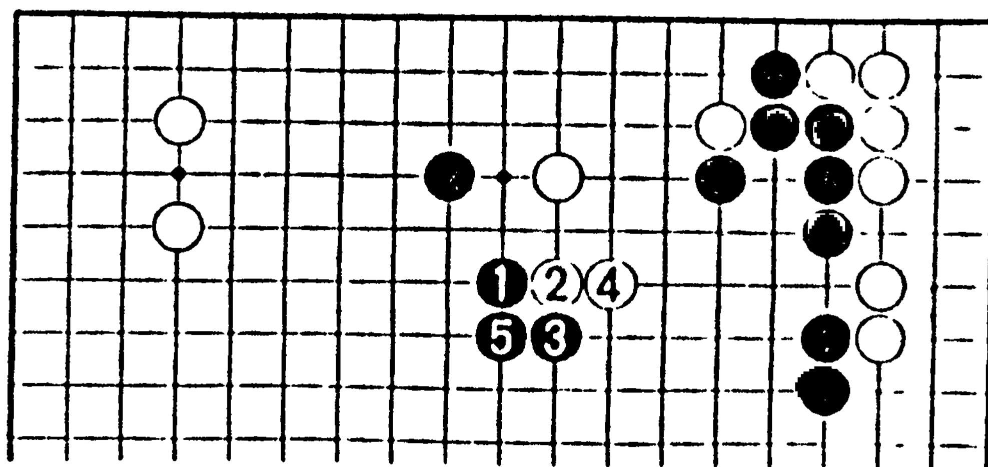
Как атаковать? Ходом коня или шапкой?

Д. 1. Шапка ведет к потере.

Давайте попробуем атаковать с помощью шапки 1. Белые пролезут через брешь ходом 2, следующий ход черных, преследующих ходом коня 3, кажется хорошим, но когда белые вытягиваются ходом 4, на самом деле попадает под атаку. Это естественно неудача для черных. Вместо черного 3, ход в "А" ведет к ходу белых в "В", снова выводящему их из-под атаки.



Dia. 1



Dia. 2

Д. 2. Правильный ход.

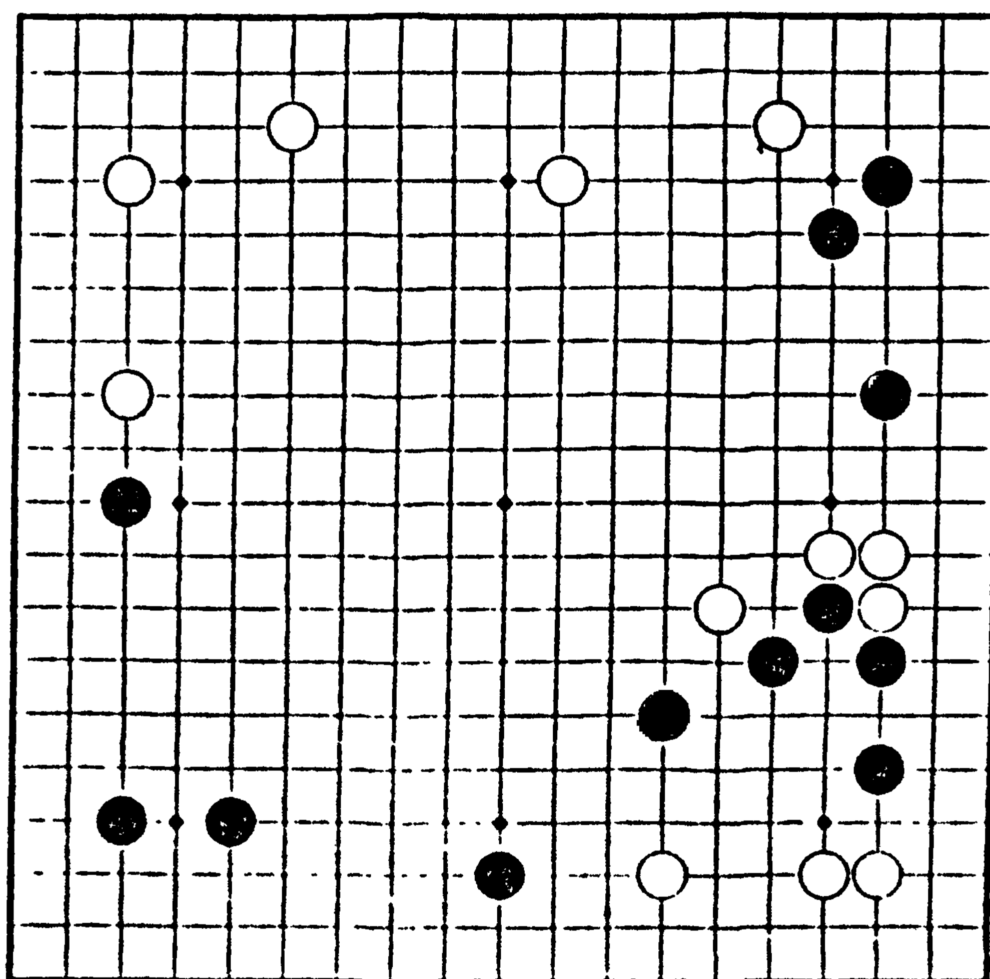
Ход коня. Этот ход удовлетворяет одно из условий, описанных на предыдущей странице, а именно, направляет партнера к своей силе. Если белые пытаются спастись ходами 2 и 4, черные сделают хатэ и соединение ходами 3 и 5 и продолжат атаку. Ведя белых к своей силе.

В этой позиции у черных нет перспектив в строительстве зоны за распространением коня 1, но это еще хорошая иллюстрация эффективного использования этого приема атаки.

ПРИМЕР 7.

Где находится стратегическая точка, контролирующая всю доску? Если вы рассмотрите 2 условия, необходимые для хода коня, одно из них о том, что надо направлять партнера к своей силе, здесь не применимо. Этот прием целиком посвящен рассмотрению своей зоны с помощью атаки ходом коня.

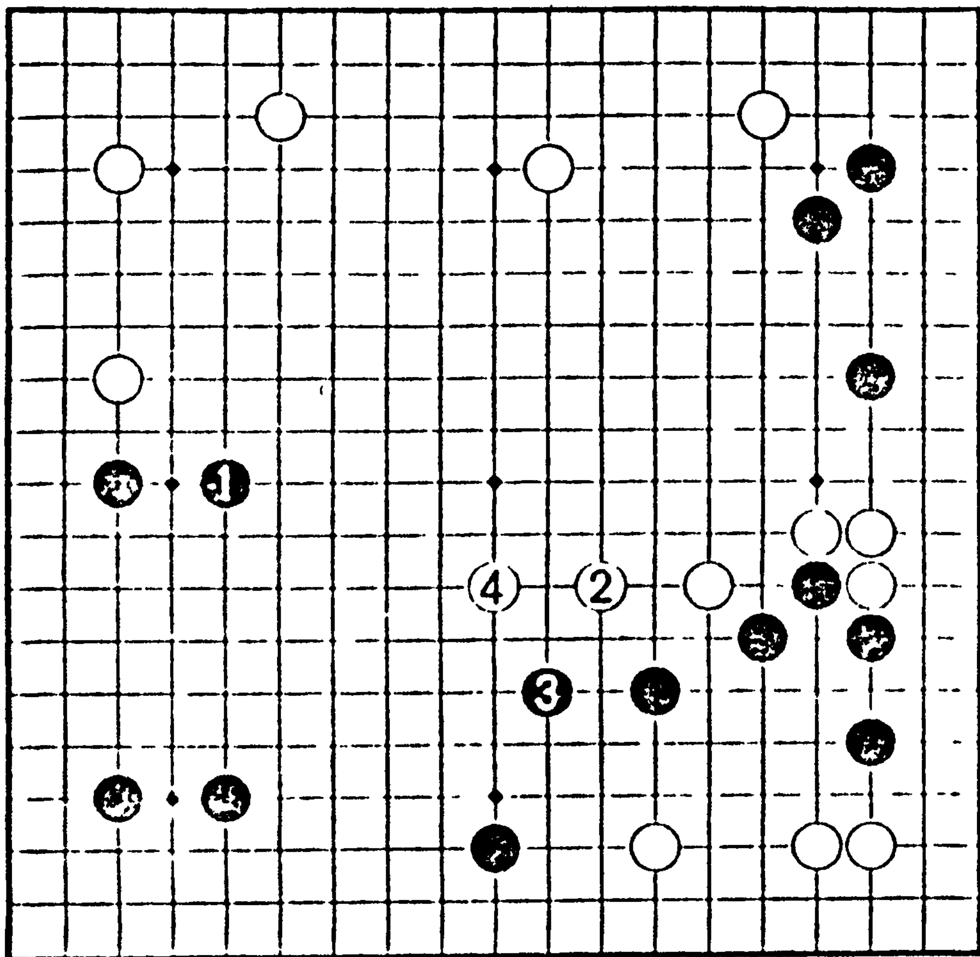
Ясно, что центром внимания является нижний правый угол. Фактически вам уже подсказан ответ.



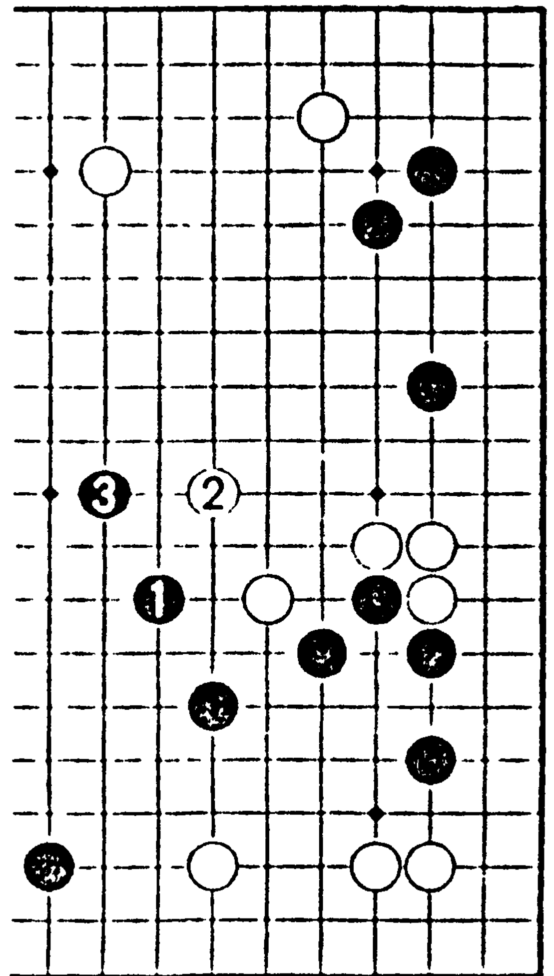
Example 7

Д. I. Потеря жизненной точки.

Ход черных I в большую точку хорош сам по себе, но он передает инициативу белым. Играя 2 и 4, белые не только делают их группу безопасной, но и делают путь в построении черных.



Dia. 1



Dia. 2

Д. 2. Стратегические точки.

Черные 1, атакуя ходом коня, контролируют стратегический пункт всей доски. Если белые выбирают ход 2, черные могут продолжить погоню другим ходом коня 3. После этого вся левая нижняя четверть доски внезапно становится похожей на территорию черных, а белые, кажется, вынуждены ходить в нейтральные пункты.

Разница с д. 1 необычайна.

Этот черный 1 хороший пример хода коня, который использовали, как отрезание, ход убийственный, но как средство восстановления подавляющей позиции при атаке.

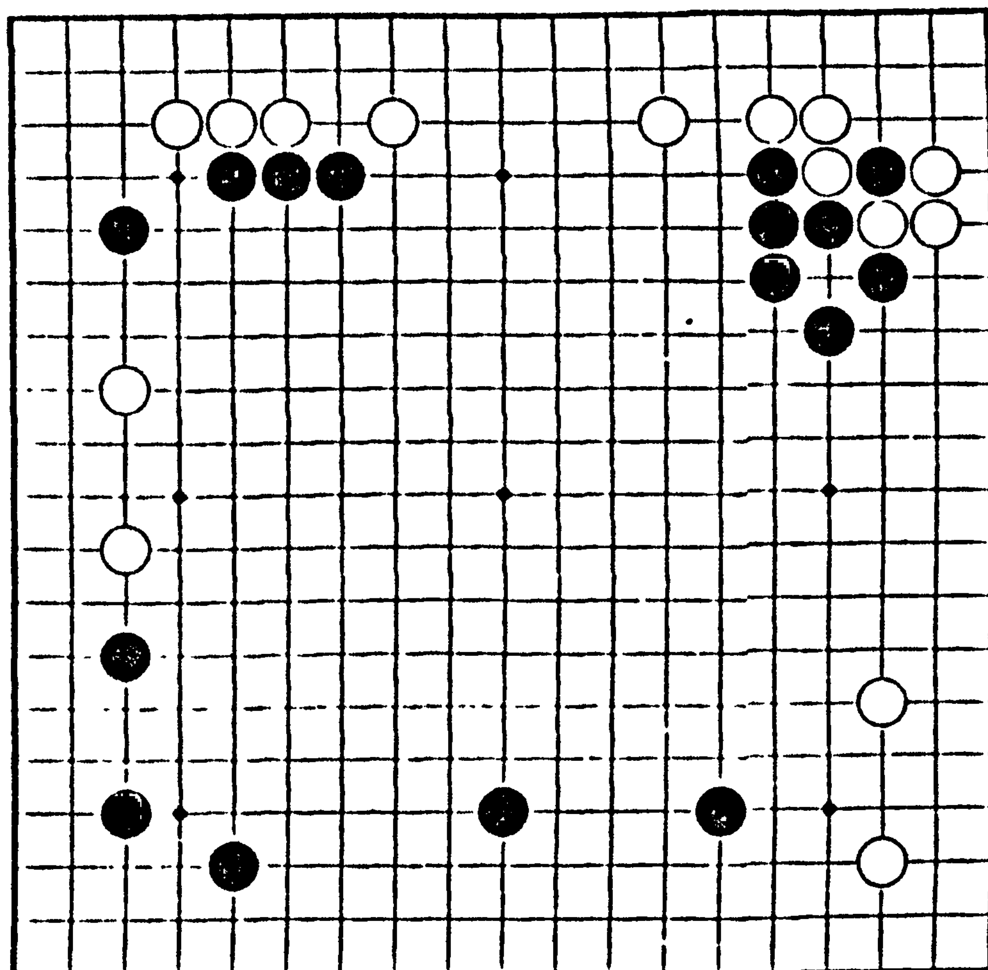
ПРИМЕР 8. Ход черных.

Это снова взято из одной из моих игр.

Вы спрашивали, как атаковать белых слева с двумя пространствами, но вы должны также взять во внимание построение внизу и форму черных, которые наверху.

Д. 1. Реальная партия.

Я чувствовал, что атакуя мягко ходом черных 1, правильный ход, имеющий целью, конечно, и атаку и расширение моей зоны. Белые должны защищаться ходом 2. Черные 3 и 5 становят-

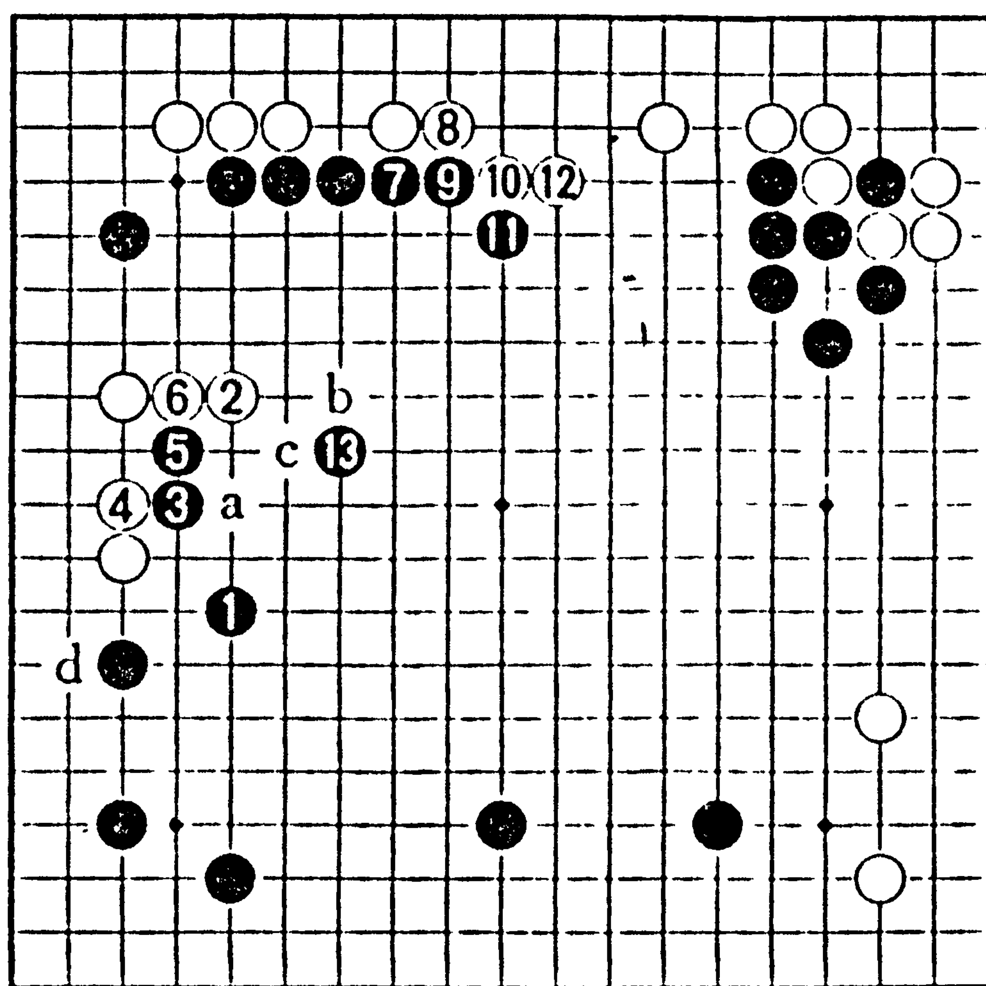


Example 8

ся тогда своевременными вынуждающими ходами, предупреждающими построение хорошей формы ходом белых в "А".

Черные 7 и т.д. стабилизируют ситуацию сентэ перу возвращен в 13, чтобы завершить атаку , белые не имеют пути в центр и их заставляют жить с левого края. Ход в "Б" вместо черных 13 позволил белым играть "С" и не останавливает их от проникновения в центр, это неудача.

Позднее белые приходят в "Д" и получают малую жизнь, но за неизбежное усилие черных свернуть атаку черных 1, оказалось важнейшим успехом.



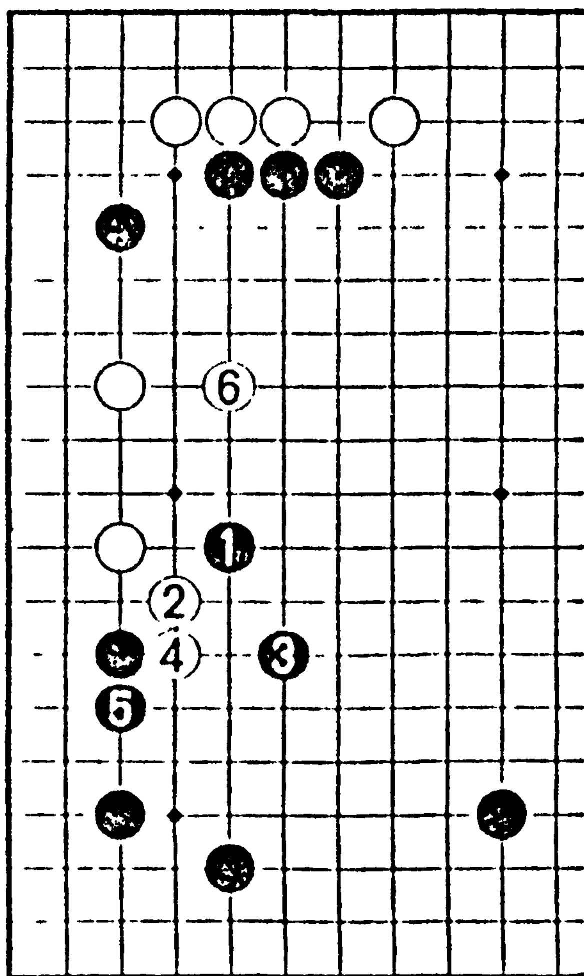
Dia. 1

Д. 2. /80%/.

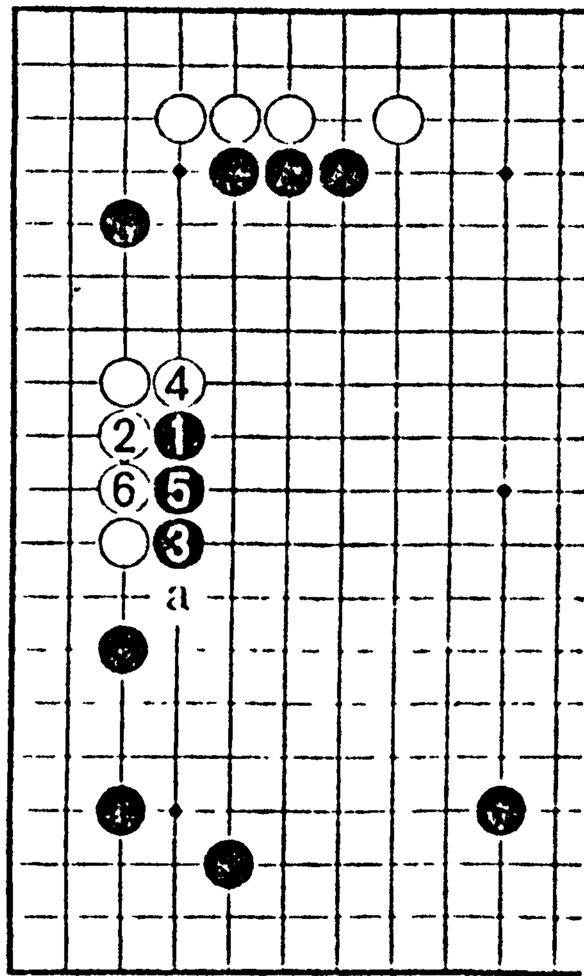
Шапка черных 1, другой ход, который немедленно откроется для сильных игроков. Однако, его недостаток в том, что после 2 и 4 белые не остановлены правильно. Даже пока белые все еще ответят ходом 6, это не так хорошо, как д. 1.

Д. 3. Путь в центр все еще открыт.

Черные могут ударить в плечо белых ходом 1 и затем прикрепиться ходом 3. Будьте уверены - это стандартный технический прием для запечатывания групп, но после того, как белые соединятся ходом 6, в пункте "А" остается слабость, так что белые могут легко вырваться в центр.



Dia. 2



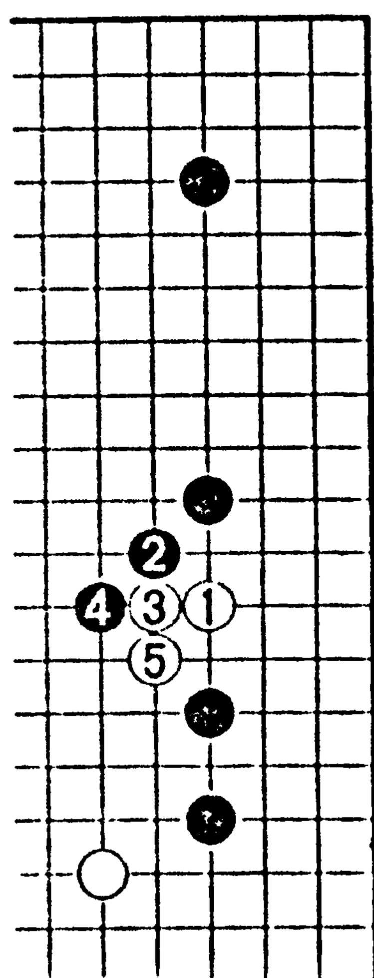
Dia. 3

5. ОБХОДНАЯ И РАСКАЛЫВАЮЩАЯ АТАКИ.

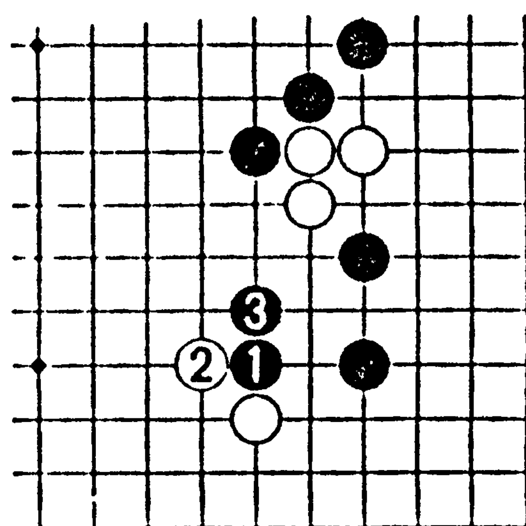
Не имеет значения, как вы атакуете одинокую слабую группу, она еще жива - вспомни поговорку: "большие группы никогда не гибнут" и вы можете даже присмотреться, найти одну вашу группу в опасности, вы набересь опыта. Но когда ваш противник имеет 2 или более слабые группы, атака почти наверняка стоит того.

Имеется 2 способа атаки 2 или более слабых групп: окружная атака и раскалывающая. Между ними не много различия, но если имеется различие, то нужно сказать, что окружной маневр используется не только для атаки, но также для спасения жизни и формирования территории. В дополнение, раскалывающий маневр используется, чтобы держать 2 слабые группы одновременно под атакой - цель окружной атаки.

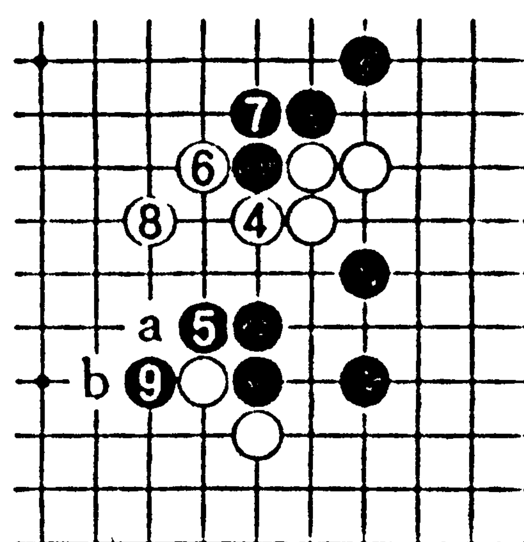
Когда он используется для атаки, это сделать диверсию против одной группы для того, чтобы атаковать другую. Это легче всего объяснить с помощью примера.



Example 1



Dia. 1



Dia. 2

ПРИМЕР 1. Ход черных.

Это пример, который возникает часто в партиях. Белые только что вторглись в 1, черные атаковали с 2 и 4, а белые вышли с 5. Как лучше атаковать 3 белых камня.

Д. 1. Диверсия.

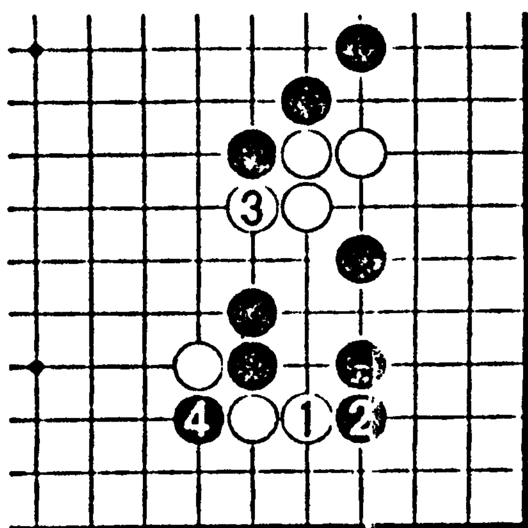
Неотъемлемый вопрос, как сделать диверсию в 1. Если белые играют хэйн в 2, черные идут в 3.

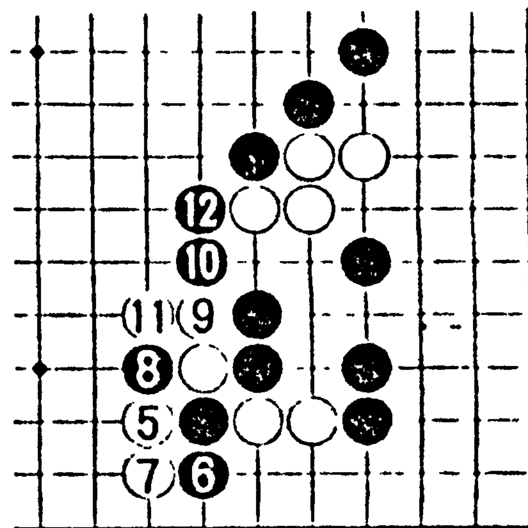
Д. 2. Атака отплачивается.

Если белые потом прорываются в 4, черные также давят в 5, и, если белые выбирают бегство с 6, черные счастливы будут играть 9. Черные попадут в "А" и тогда 6 и "В" прекрасный выбор для них.

Д. 3. Обходной маневр.

Если белые на последней диаграмме первыми меняют 1 за 2, тогда поворачивают в 3, черные 4 жизненная точка для окружной атаки.

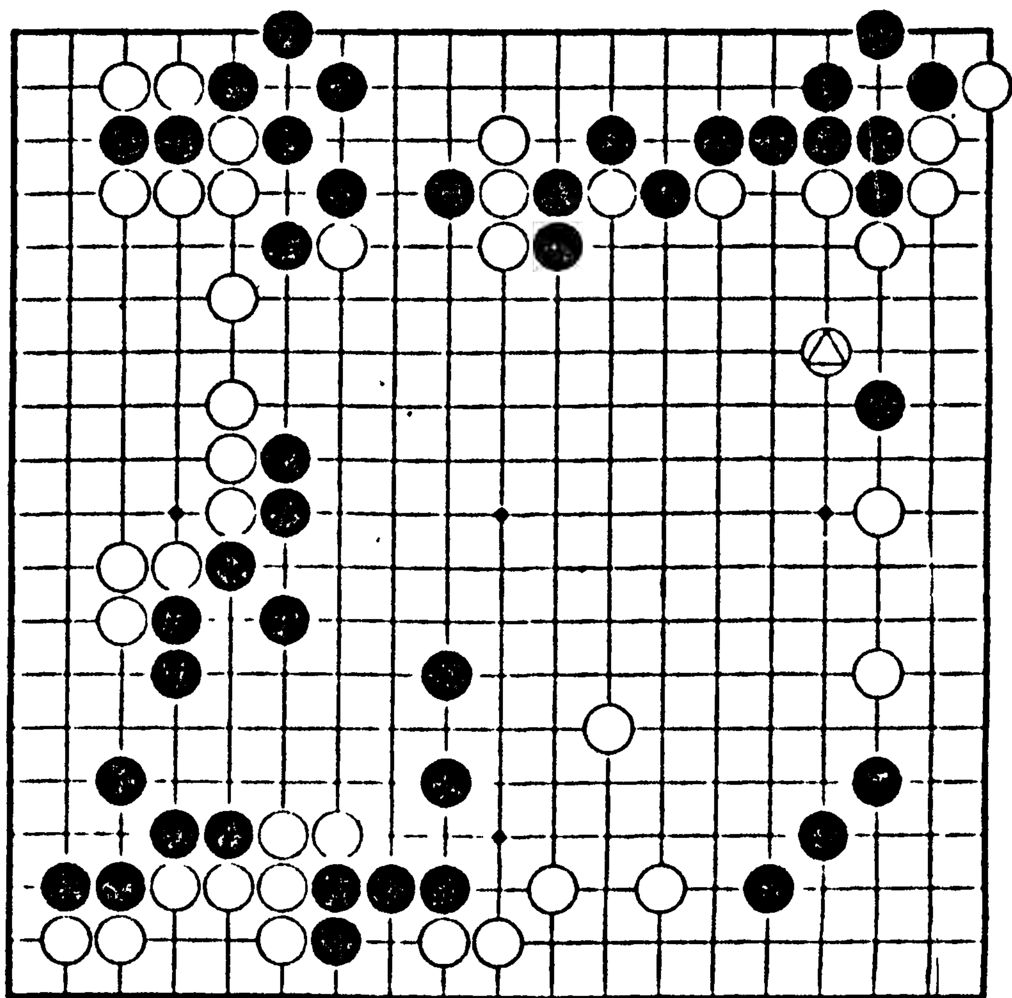

Dia. 3


Dia. 4

Д. 4. Окружной маневр 2.

Так как атари 6 не хорошо для белых 5 - это их единственный ход. В соответствии с советом поговорки, никогда не жертвовать камень сам по себе, черные добавляют камень в 6 и тогда с 8 развивают окружную атаку. После черные 12, 4 белых камня хорошо и полностью захвачены. Здесь отличительная атака черных окружная атака. Если противник отвечает на отвлекающий маневр прямо, вы можете получить большой перевес под главными силами, а если он выводит свои главные силы как на д. 2, доста точная компенсация должна быть получена у точки отхода.

По отношению к -раскалывающей атаке имеется больше отходов чем к окружающей атаке, т.к. правильные ходы потом отделяют, вражеские слабые группы обычно соединяются в атаке, они усиливают агонию защищающегося.

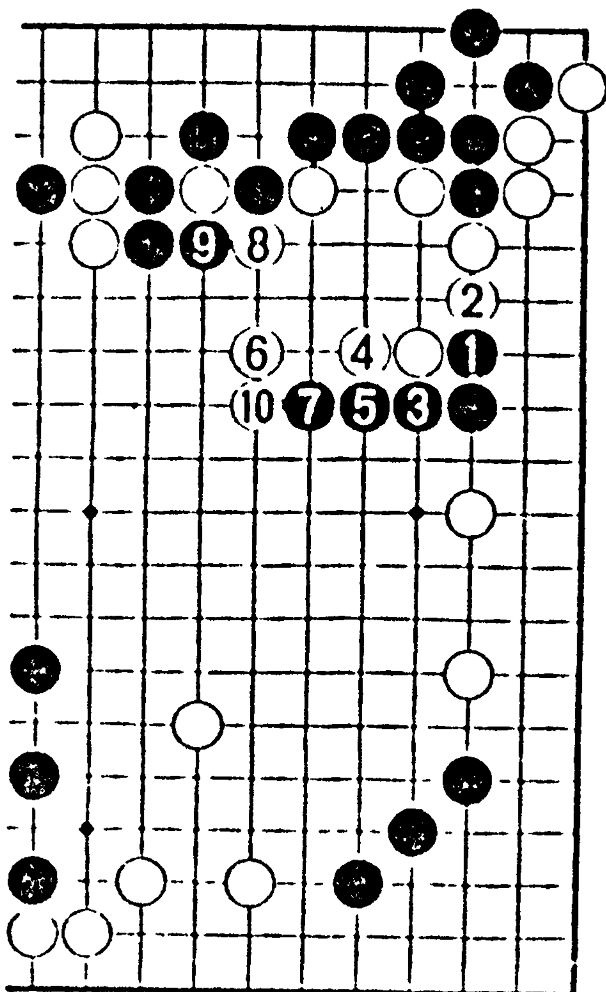


Пример 2. *Example 2*

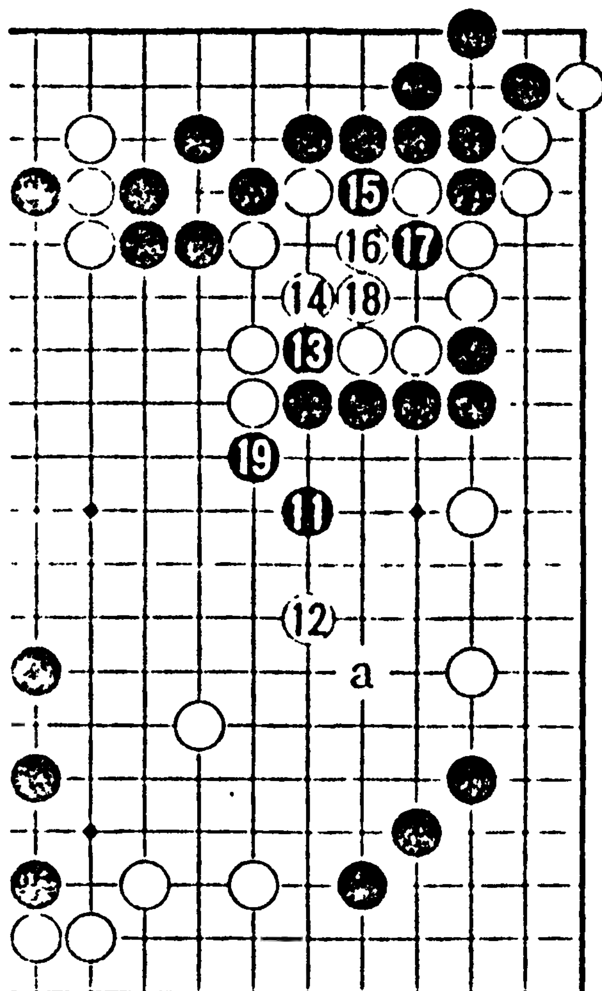
Этот пример показывает, как жестока раскалывающая атака. У белых есть несколько слабых групп - одна в верхнем углу, 3 камня на вершине и построение через 2 пункта справа. Они только что играли , чтобы спасти слабую группу. Сейчас начинается массированная раскалывающая атака черных.

Д. 1. Выдвижение черных 1, 3 и 5 хорошо. После белых 6, черные 7 жизненный путь захватывает белых и раскалывающую атаку тремя способами.

Белый 8 защищает режущий пункт и с 10 белые расчитывают уйти в центр. Однако, ...



Dia. 1



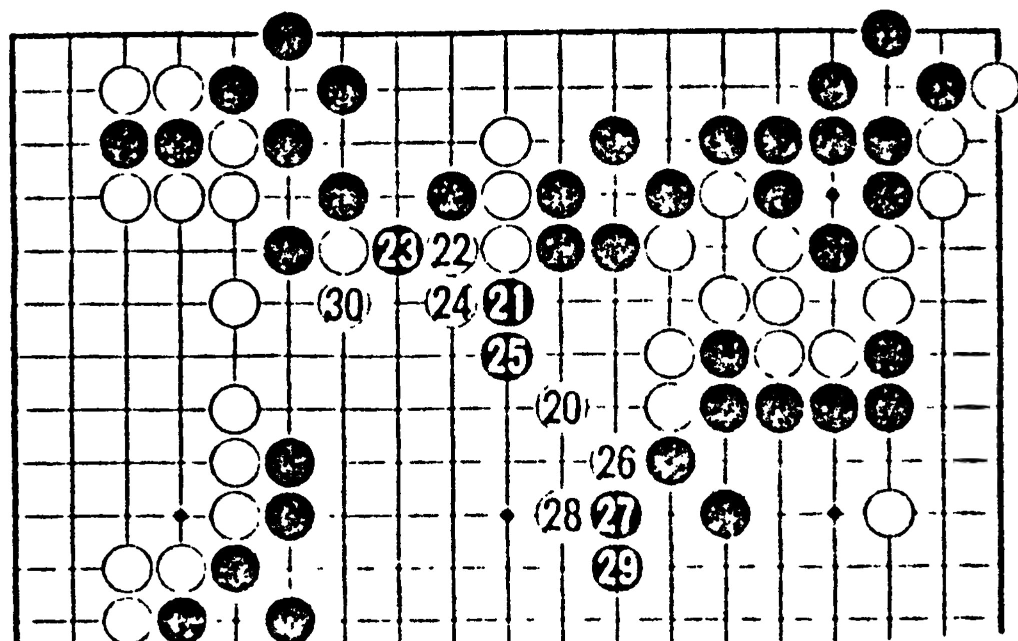
Dia. 2

Д. 2. Реальная партия 2.

Черные прыгают в 2, сейчас атакуя распространенные по 2 пространствам справа. Белые должны усилить свою группу наверху, но, если они дают черным играть вокруг "А", группа из 2 камней справа будет обречена. Черные 13 и т.д. получают выгоду на ходу и затем черные продолжают атаку с 19.

Реальная партия 3.

После белого 20 черные атакуют группу из 3 камней ходом 21, продолжая преследование ходами 23 и 25. Белая группа в центре слаба, поэтому белые укрепляют ее сентэ ходами 26 и 28, до того как помочь другим группам ходом 30. Тем не менее у чужих есть еще планы насчет большой центральной группы.

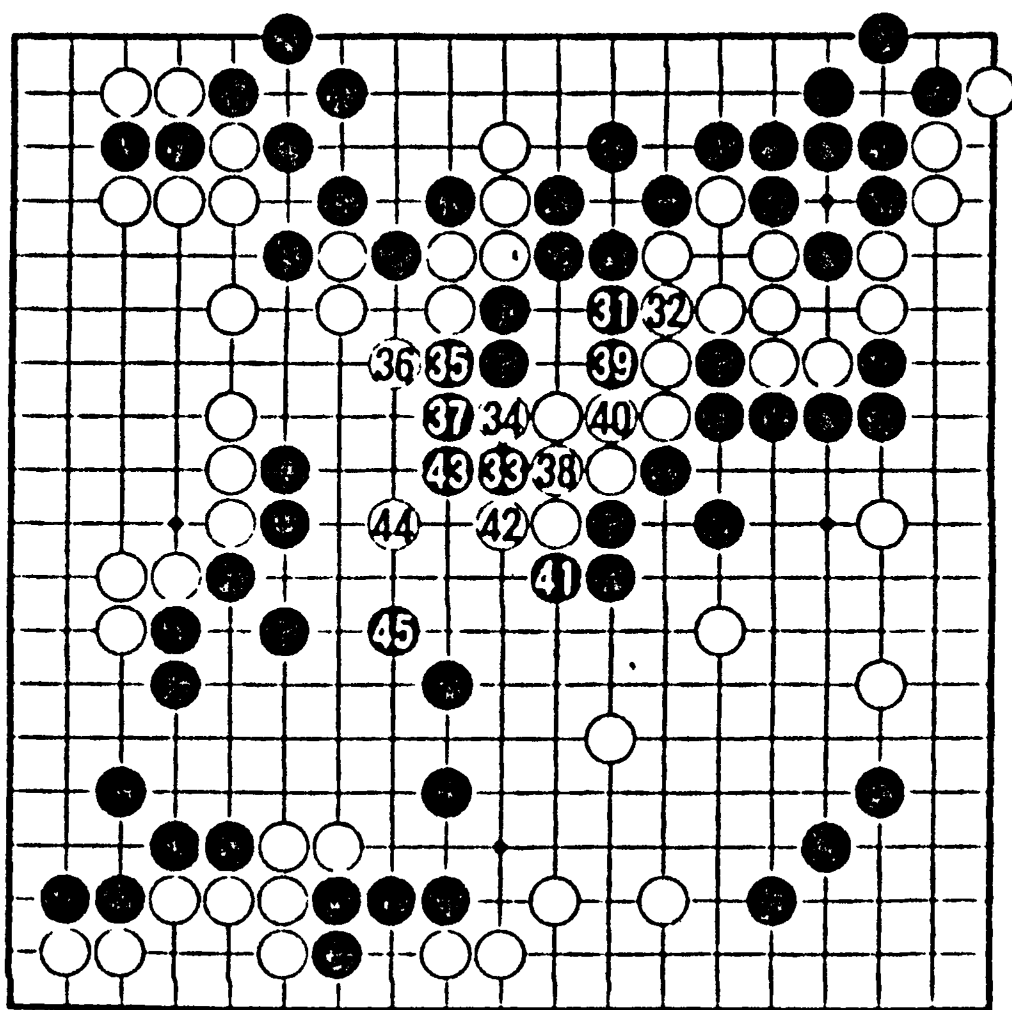


Dia. 3

Д. 4. Реальная партия 4.

Черные смотрят в 33, это жизненная точка. Если белые ходом 34 соединяются в пункте 38, вместо этого черные могут все еще форсировать в 35. Перед прорывом в 3I даже так, белый 34 не освобождает от давления и как концентрическая сеть затягивается туже и туже. Черные 35 и 37, белая группа только побеждает от этого, черные 45, белые сдаются.

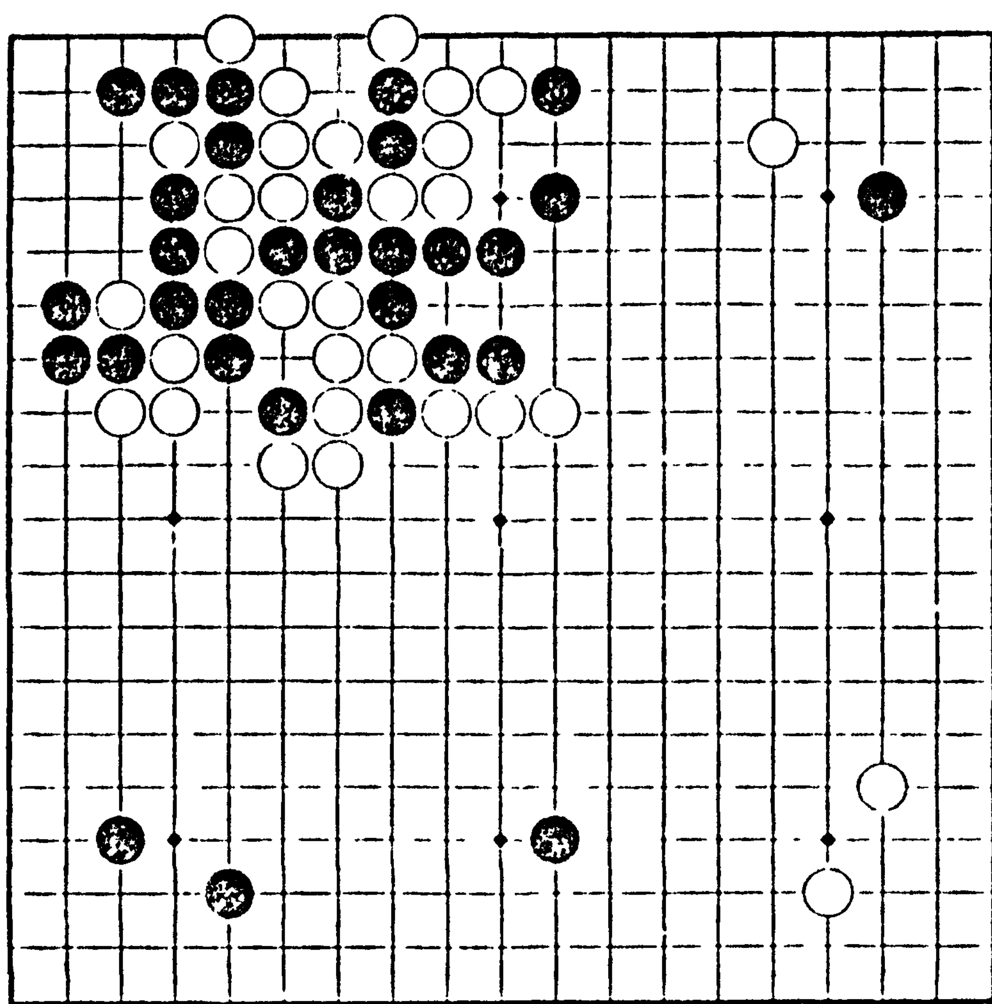
Это хороший пример в случае, когда атака только на одну слабую группу не была очень эффективна, но т.к. здесь были 2 или более слабые группы, одна должна была быть захвачена. Давайте посмотрим еще некоторые примеры.



Dia. 4

ПРИМЕР 3. Ход черных.

Если группа может бырь захвачена, очевидно, что нужно это делать, но если вы идете на это необдуманно, то это обходится дорого. Никогда не забывайте о другом игроке - он имеет свои идеи. Здесь вы немедленно заметите, что белая группа наверху не жива, сначала обсуди, мудро или нет захватить ее прямо. Если вы увидите, что ее нельзя захватить обычными способами, попытайтесь обходным маневром.

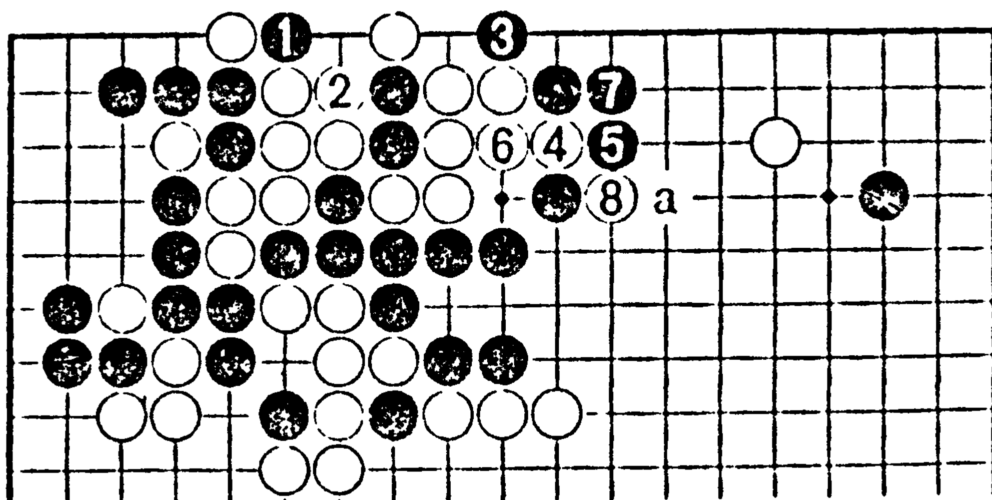


Example 3

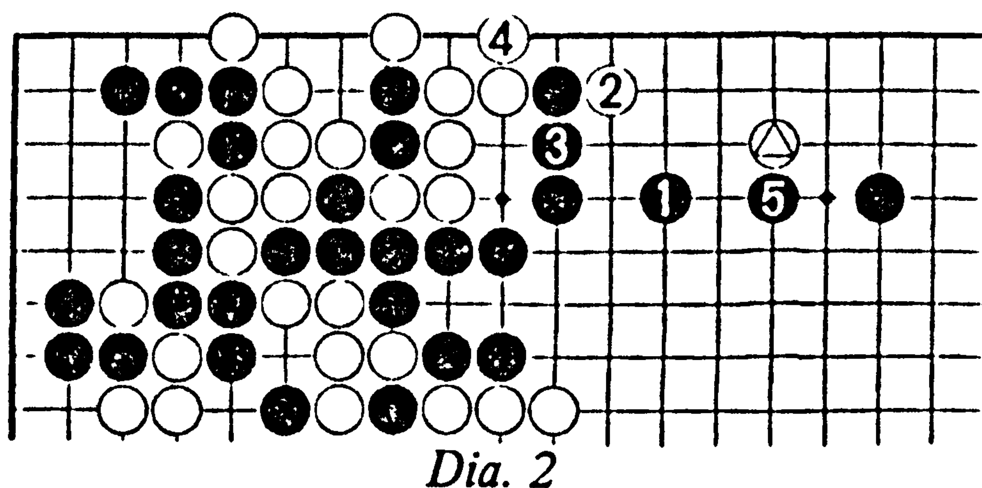
Д. I. Не захвачена.

Если бы черные I и 3 могли захватить эту группу, дело было бы сделано. Однако, есть опасность контратаки белых с 4 и 6, если черные продолжают свой план захвата, соединяла в 7. Это даст белым сделать ход в 8, который режет черных надвое, оставляя им выбор спасти положение.

Соединение черных в 8 вместо 7 - лучше, но это все еще потеря, поскольку белые могут разрезать в пункте 7 и живут. Возвращаясь к черным I, нужно отметить, что если этот ход рассмотреть как угрозу игры вокруг "А" будут форсированные ходы для черных. Это будет возможно разработать. Это факт.



Dia. 1



Dia. 2

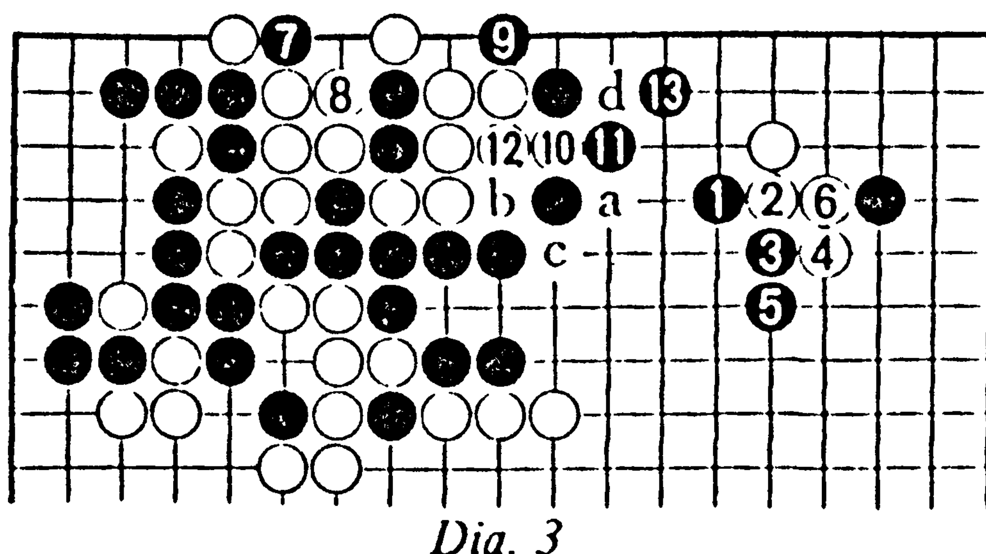
Д. 2. /80%/.

Как насчет черного I? Это нацеливается на ход 5, но чего-то не хватает. После того, как вышли своими ходами 2 и 4, где черных 5 не пресечет после этого пункт для необходимой атаки, это даже недостаточно хорошо.

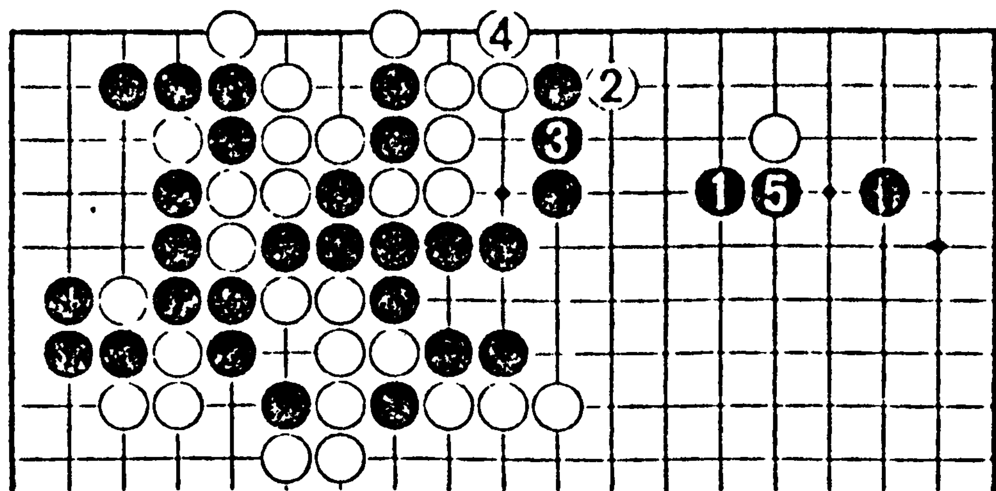
Д. 3. Исправление.

Идя одним пунктом дальше к черным I исправление. Если белые сопротивляются с 2 и 4, черные отвечают в 3 и 5, и после белых 6 черные должны захватить с 7. Черные должны сейчас соединиться в I3 без беспокойства о том, что белые режут в "А", это все из-за окружной атаки в I.

Если белые играют I2 в "В", то черные "С" и белые "Д" дают КО, но черные получают шанс первыми взять КО в I2, белые не имеют КО угроз и поэтому теряют.



Dia. 3



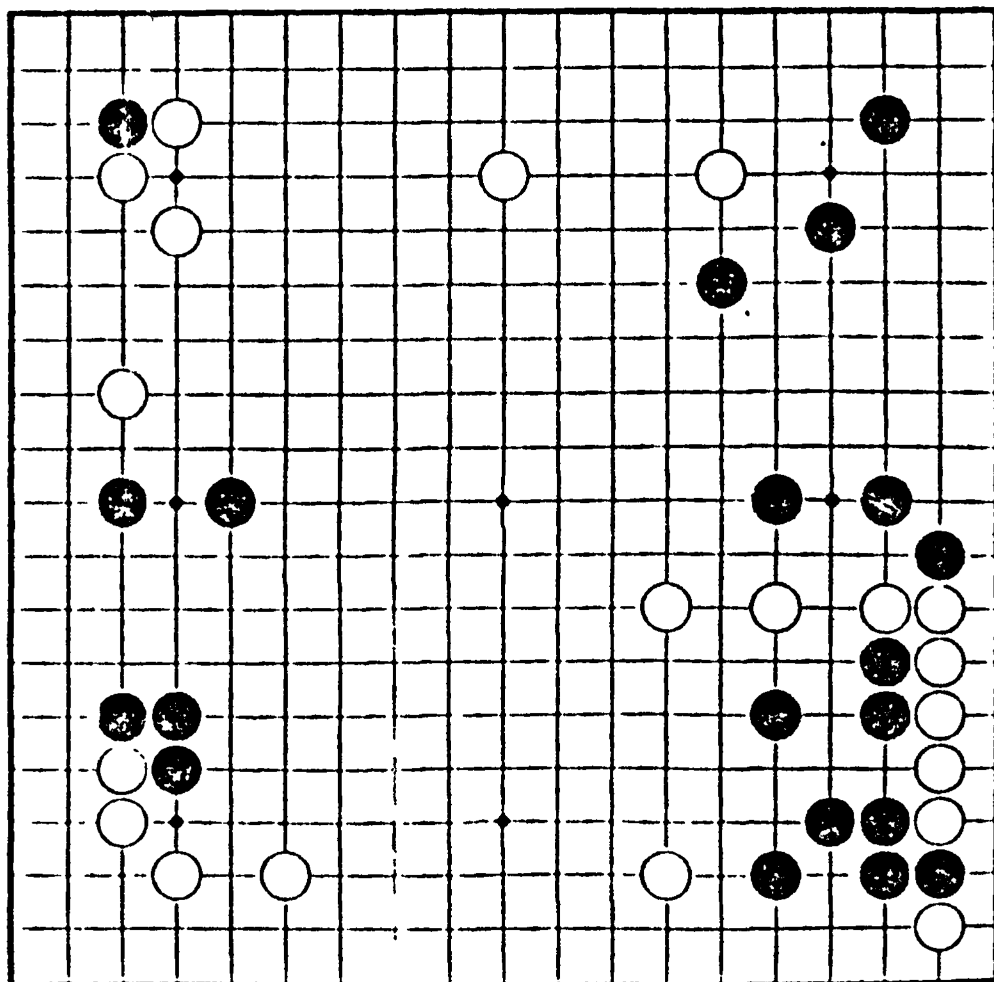
Dia. 4

Д. 4. Торговля.

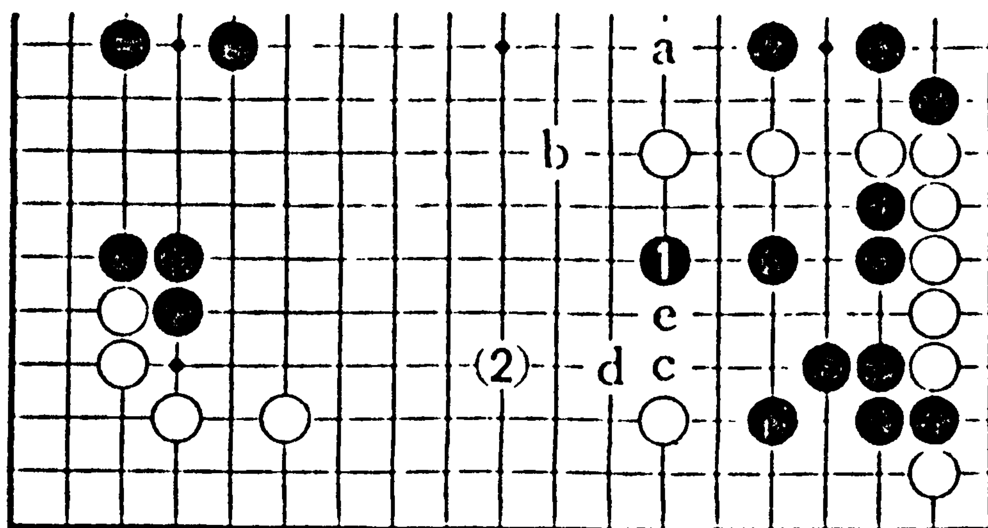
Соответственно, белые вынуждены сделать, чтобы жить, это обменять с 2 и 4 за черные5, который душит одинокий белый камень. Окружная атака будет большим успехом, если вы сравните это с д. 2. Я уверен, вы согласитесь с черными.

ПРИМЕР 4. Ход черных.

Это продолжение позиции на стр. I9.
Задача, как начать раскалывающую атаку против одинокого белого камня, и группы под ним справа? Вы должны отделить белых и не дать им соединиться, но помни, что эта форма имеет определенные возможности к изгибу. Вы должны также попытаться уплотнить свою группу, после атакуйте.



Example 4



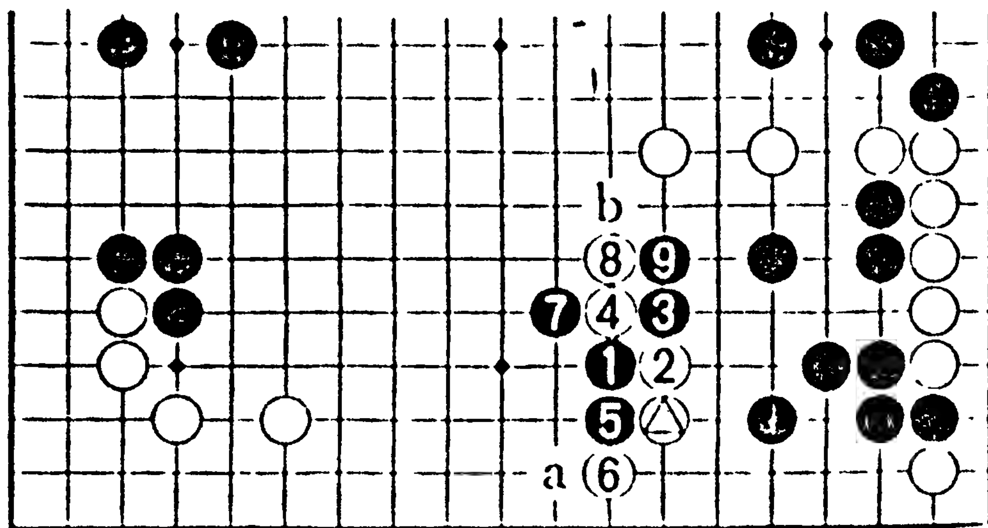
Dia. 1

Д. I. Потеря.

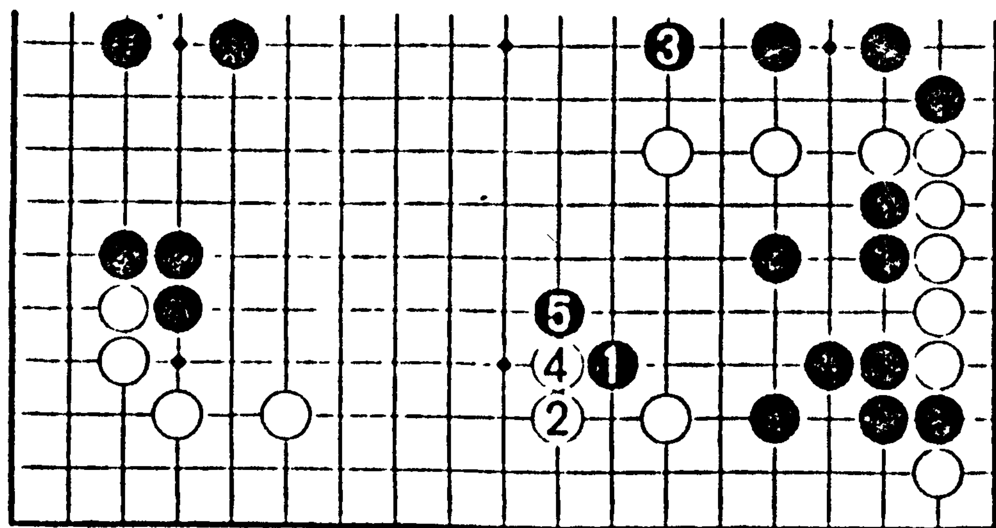
Порстое разделение хода I - обычная идея. Но белые могут защищаться 2 и больше ничего особенного сделать нельзя. После этого далее, если черные атакуют в пункт "А", белые могут прыгать в "В", и атака окажется слабой. Хотя и ход "С" черных вместо I кажется правильным, он тоже сомнителен. Белые пойдут в "Д", черные в "Е", белые 2, получая хорошую позицию на нижнем краю. Давайте попытаемся сделать какой-нибудь другой ход.

Д. 2. Удар плечом.

Правильно для черных начать с удара плечом I. Он не даст простора камню и поэтому очень серьезен. Если белый прорывается в пункт 2 и отвечает на блок черных 3 разрезанием 4, чтобы начать борьбу, черные опять блокируют белых ходом 5 и затем после ходов 7 и 9 великолепной альтернативой сделать ход в "А" или в "В". Белые разумны.



Dia. 2



Dia. 3

Д. 3. Реальная партия I.

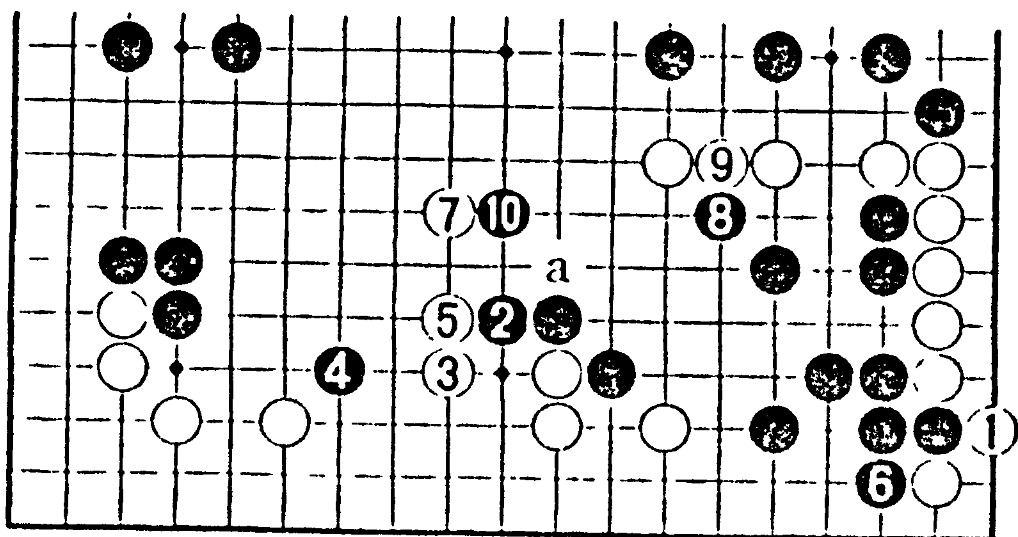
В партии белые ответили на ход черных I ходом 2. Цель этого хода - не дать черным получить верх. Это лучший ответ, но черные сохраняют атаку, должно быть ясно, что из-за вынужденного хода в борьбе не могут соединить свои группы.

Д. 4. Реальная партия 2.

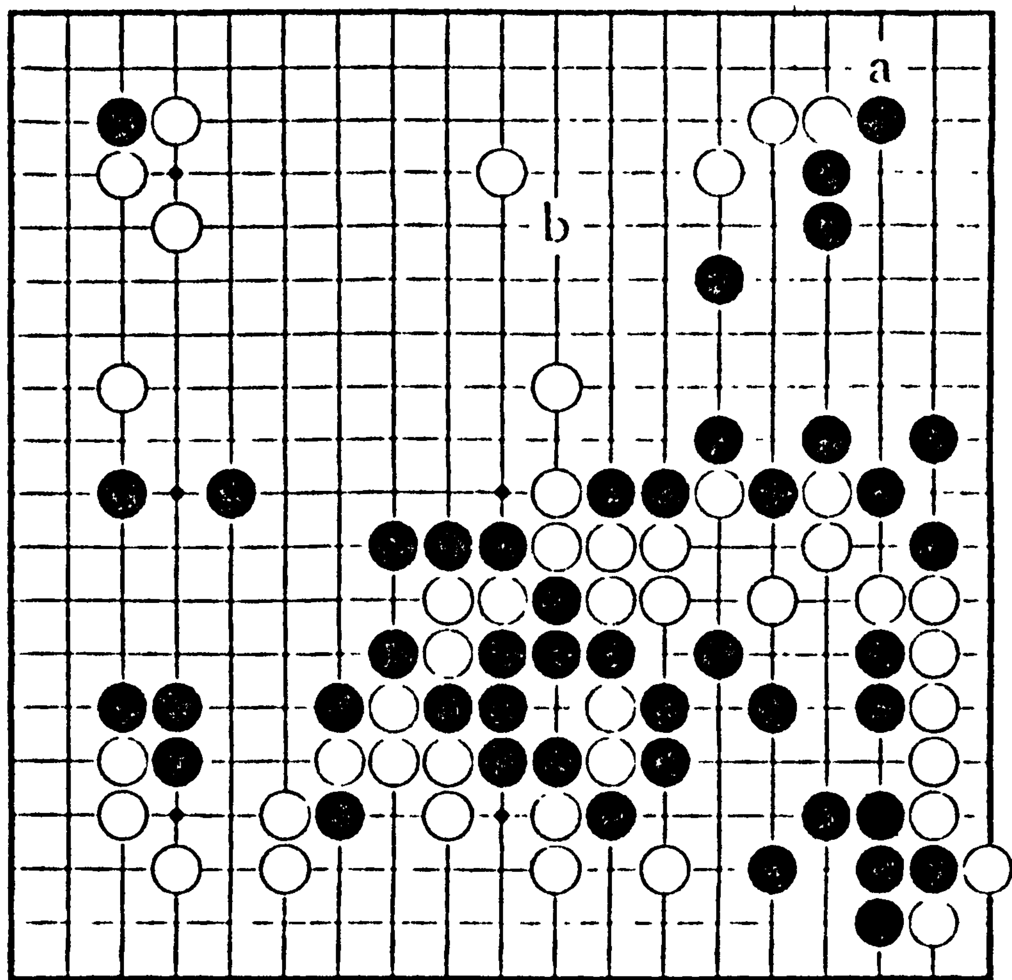
Если белые делают ход I в пункт 2, черные останутся в "А", что будет воздействовать на большую группу сверху. Следовательно, белые сделали ход I, чтобы посмотреть на ответ черных, а черные ликвидировать форму для глаз белых, а черных 3 сделать атаку очень направленной.

ПРИМЕР 5. Ход черных.

Как развивалась партия, приведенная в примере 4? Односторонняя атака черных означает похоронный звон для белых. Вы должны выиграть партию одним капитальным ударом. Конечно, ваша цель большая белая группа, распространённая внизу справа до центра, но в зависимости от ответа белых, вы также должны быть, чтобы получить вместо этого очки на верхней стороне. Такие ходы черных, как в "А", направленные на территорию, плохи. Белые защищаются ходом в "В", спасая большую группу, но переводя партию на другие рельсы.



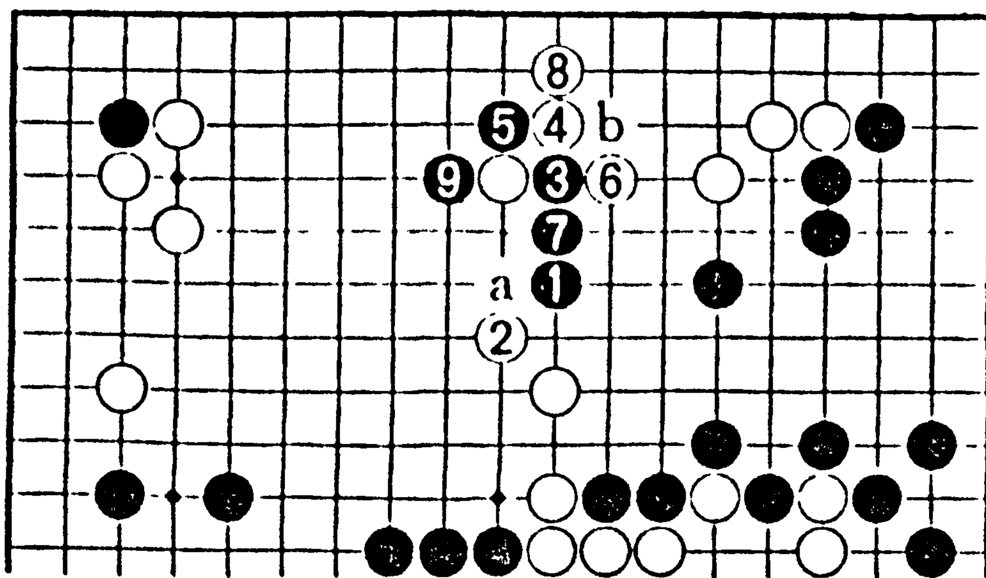
Dia. 4



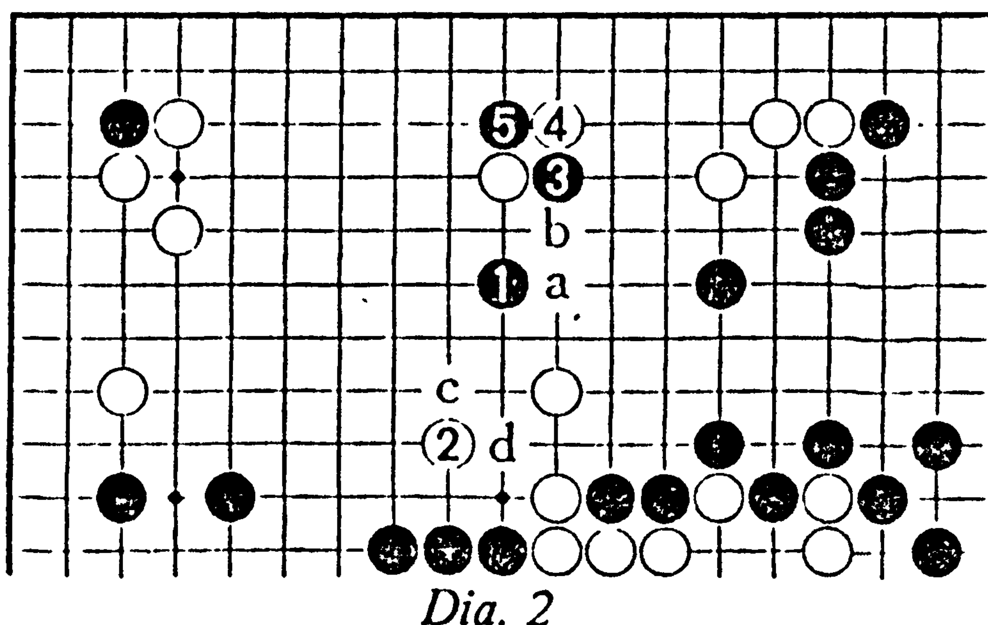
Example 5

Д. I. Прорыв на верхнюю сторону.

В партии черные разделили белых ходом I. Белые не могут сопротивляться прикрепление в "А" отвечали бы в 2. Тогда у белой группы в центре не было бы возможности выбраться.
У белых мало возможности только убежать ходом 2, так что черные сделают отвлекающий маневр с помощью взаимного разрезания ходом 3 и 5 для того, чтобы создать косвенную атаку.
Если белые делают ход 6 в пункт 9, черные прорываются в верхнюю область с помощью атари в "В". В то же время ход белых в "В" создает для них проблемы, т.к. черные делают атаку ходом в 9. Ход через 9 не оставляет белым спасения. Атака окончилась полным успехом.



Dia. 1



Dia. 2

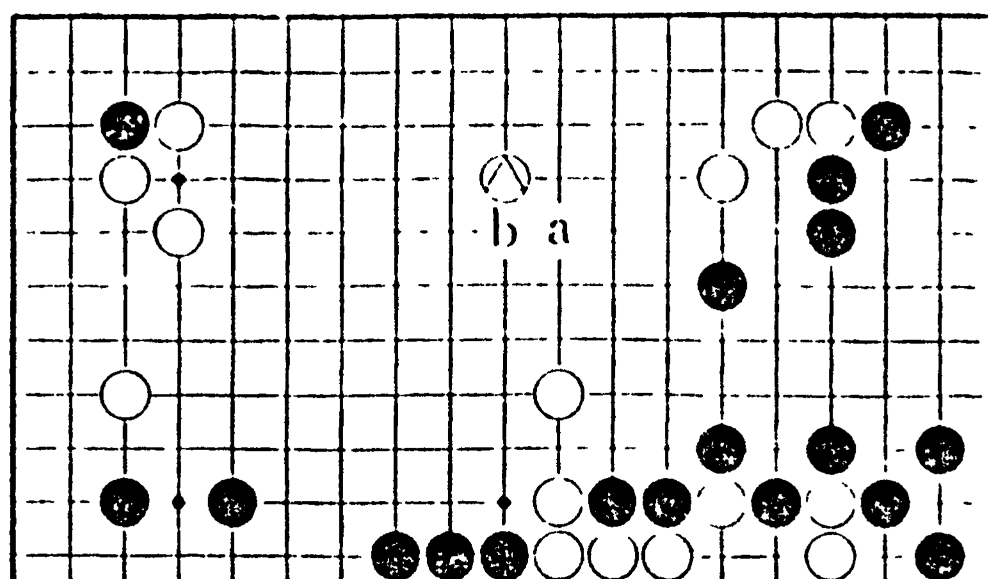
Д. 2.

Ход черных I на д. I не единственно правильный ответ. Этот ход черных I тоже возможен. Опять белые не могут сопротивляться ходом в "В", и поэтому им нужно убежать ходом 2, а черные ходом 3 и 5 опять начинают косвенную атаку.

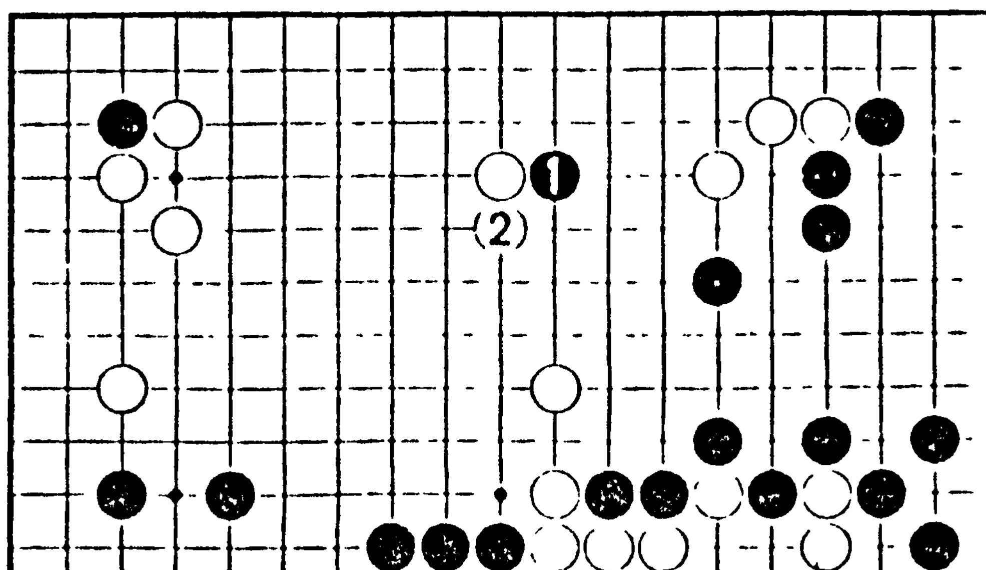
Учтите, что если ход 2 будет в "С", заработать заглядывающий ход черных в "Д".

Д. 3. Другие возможности.

После ходов на д. I и 2 можно рассмотреть также ходы, как в "А" или в "В", поскольку белые сформировались слабой группой не могут защищать свою центральную группу. Черные могут играть против более прямо, чем на д. I и 2 и, вероятно, более серьезно, это хороший пример.



Dia. 3



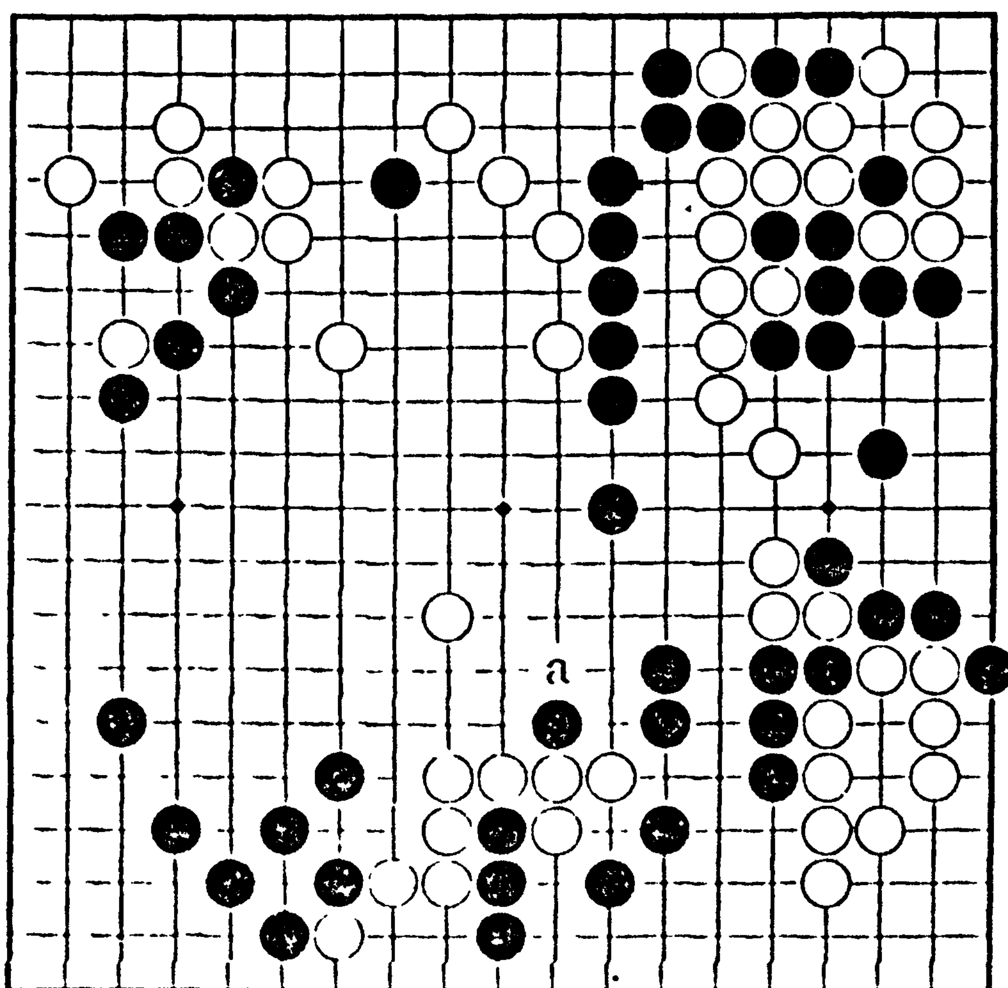
Dia. 4

Д. 4. Сомнительный ход.

Хотя ход черных I может означать косвенную атаку, он сомнителен, поскольку вызывает ход белых 2. Недостаток в том, что этот ход усиливает белых. Без слов должно ясно быть, что далее при косвенной атаке надо находить ходы соответствующие позиции.

ПРИМЕР 6. Ход черных.

Это довольно трудный пример, но попытайтесь по крайней мере понять метод подхода к таким задачам. Ясно, что целью является группа на нижнем краю. Ввиду того, что у нее есть изменения наверху, а контактный ход в "А". Эта группа не очень подвержена атаке. Тем не менее, начиная косвенную атаку верхней группы и увидав ответ белых, черные могут найти смысл в атаке нижней стороны.



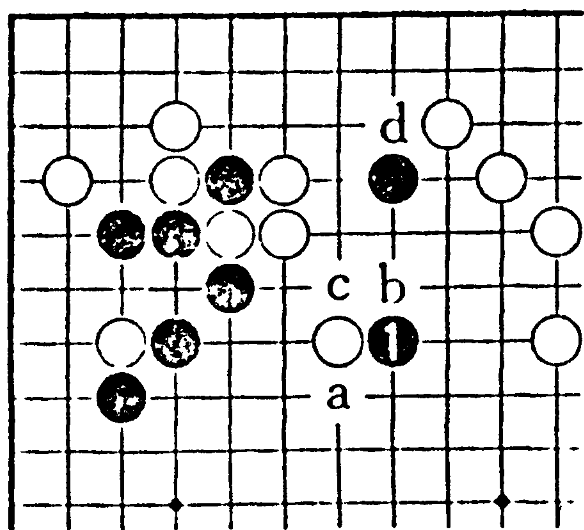
Dia. 6

Д. I. Косвенная атака.

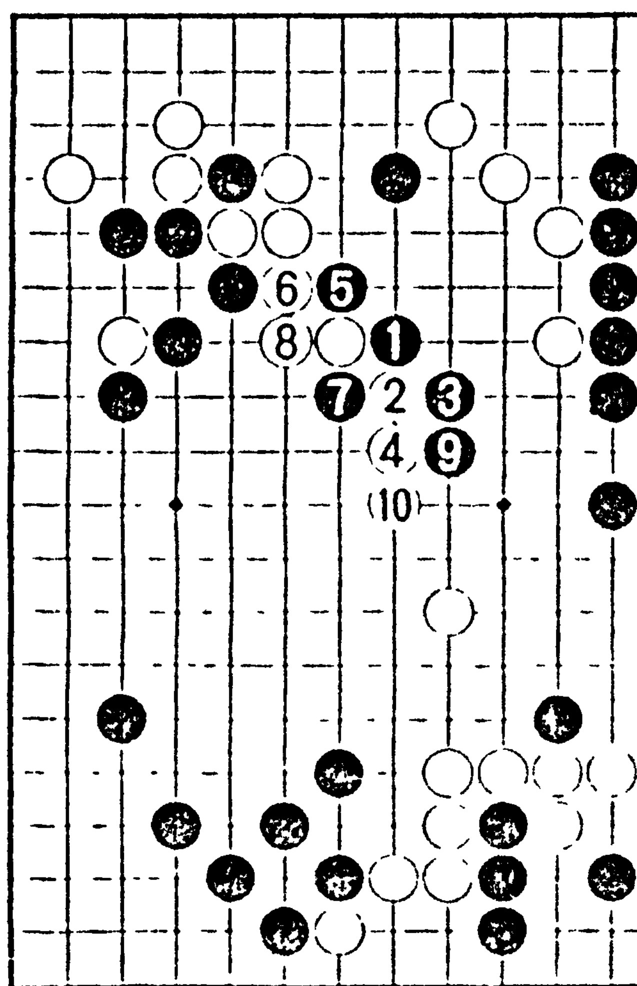
Черным надо начинать с хода I. Вероятно трудно видеть, какое влияние он может оказать на белую группу внизу, но это свойство косвенной атаки. Сделать ход в другом месте и позволить врагам нанести удар в "А", плохо для белых, так что они должны отвечать на этот трудный ответ. Если белые отвечают в "В", то черные в "А" создают хорошую форму, а если в "С", значит черные получают свободный вынуждающий ход. Если белые делают ход в "А", у черных есть различные потенциальные, используемые угрозы, также, как блокирование в "Д".

Д. 2. Соединение.

В реальной партии неплохо позволить черным сделать ход I, ставший вынужденным ходом, белым контратаки ходом 2 как можно было препятствовать последовали ходы 3-9, кажется, что белые собираются соединиться в центре, но из-за следующего хода черных, это не так.

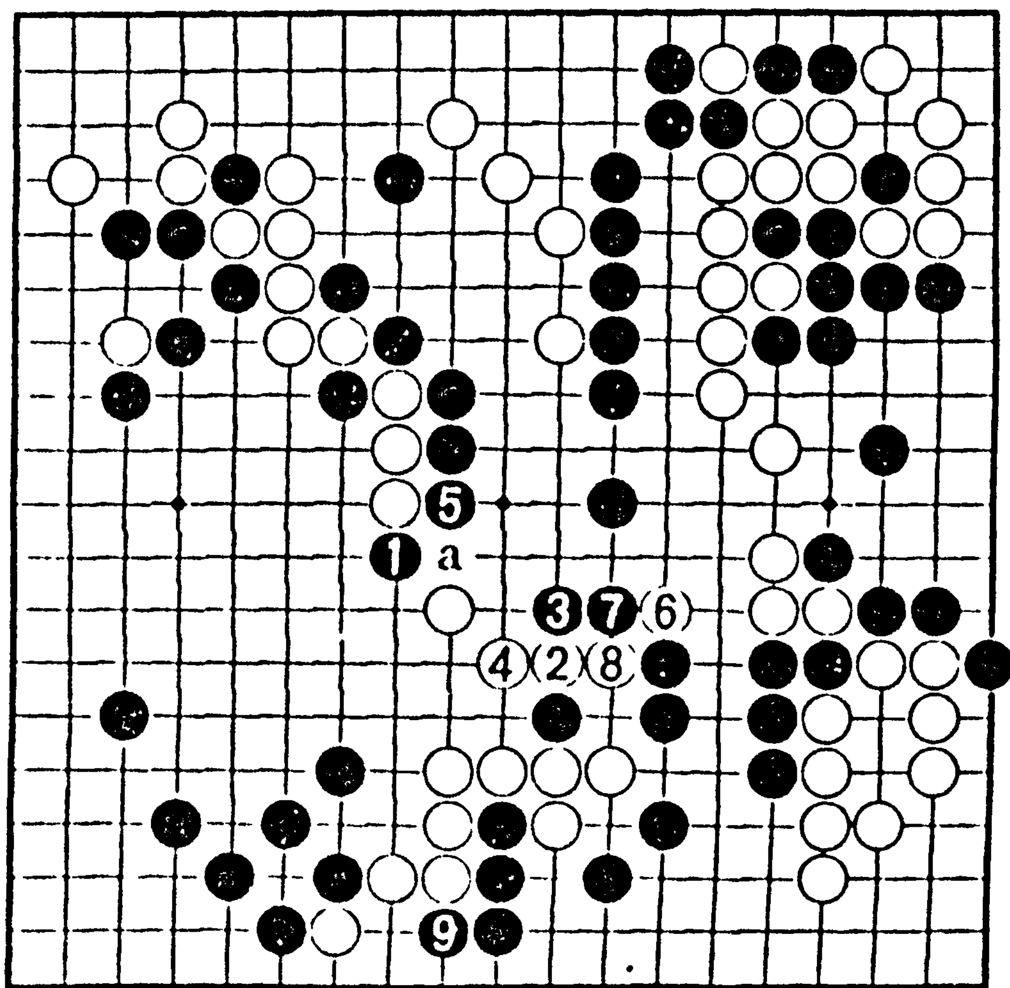


Dia. 1


Dia. 2

Д. 3. Решительный ход.

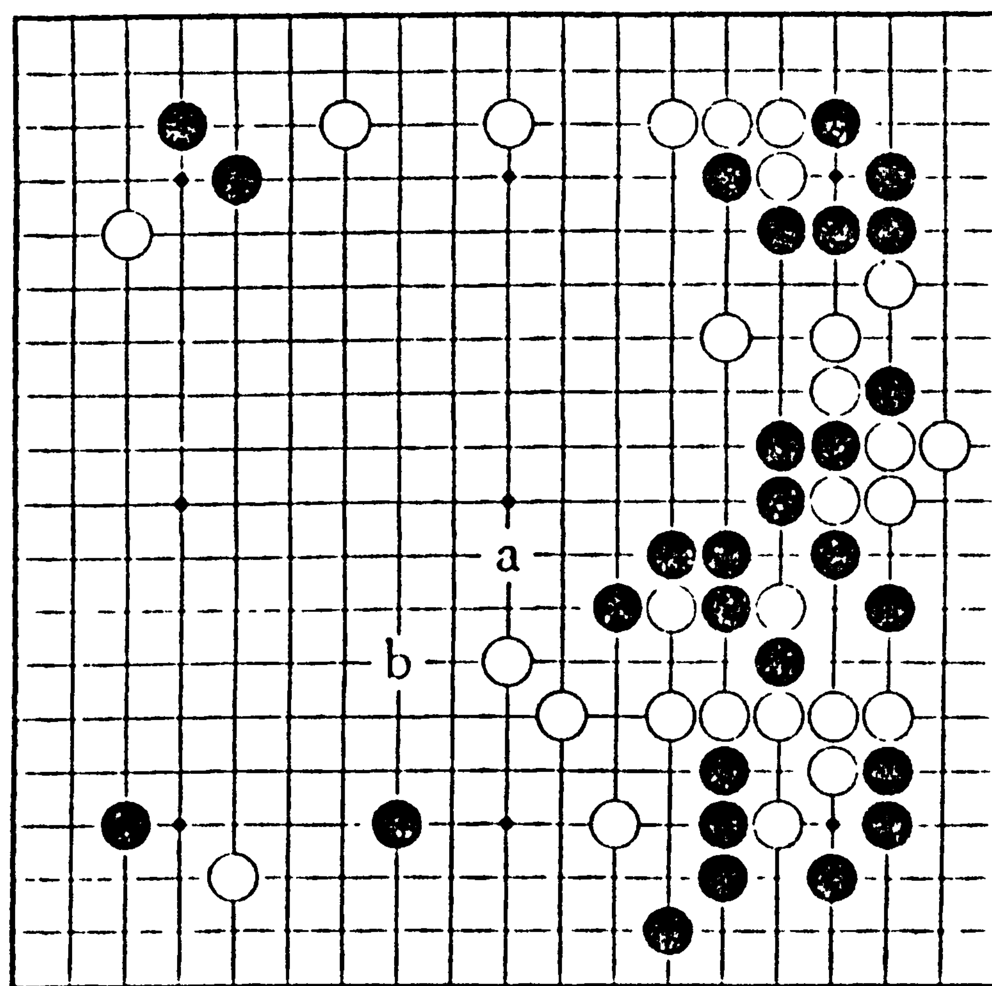
Ход черных I - гром среди ясного неба. Если теперь белые делают ход в "А", черные разрезают в пункте 5 и из-за невыгодного сиго. Белые погибают. Если белые ходят в пункт 5 аналогичный результат достигается , когда черные отвечают в "З". Видя, что у них нет ходов в этом районе, белые должны думать о двух глазах для своей группы ходом 2, но черные 3 вынуждающий ход, ход 5 блокирует белых и косвенная атака полностью использована. Ходы 6 и 9 не обеспечивают жизни белым, поэтому белые сдались.



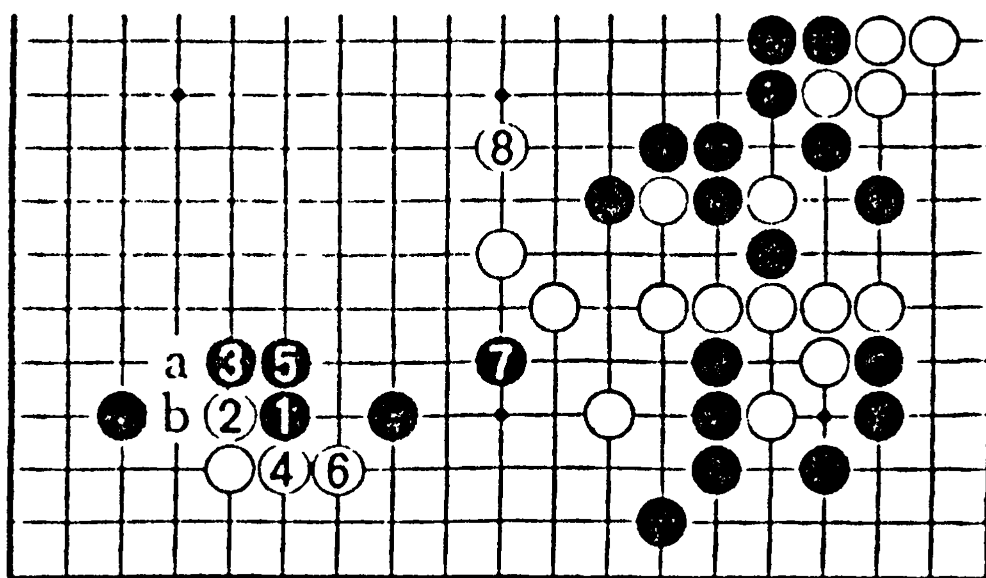
Dia. 3

ПРИМЕР 7. Ход черных.

Одна из важнейших вещей в середине партии знать, какие можно ставить цели. Например, где слабые точки белой группы справа в центре на этой диаграмме. Однако, из энергичных способов игры было бы преследование в "А", вынуждающее белых делать в "В" ход для того, чтобы побить одинокий белый камень в "В" углу в косвенную атаку. Однако, я выбрал игру против одинокого белого камня сначала, чтобы потом нацелиться на большую группу.



Example 7



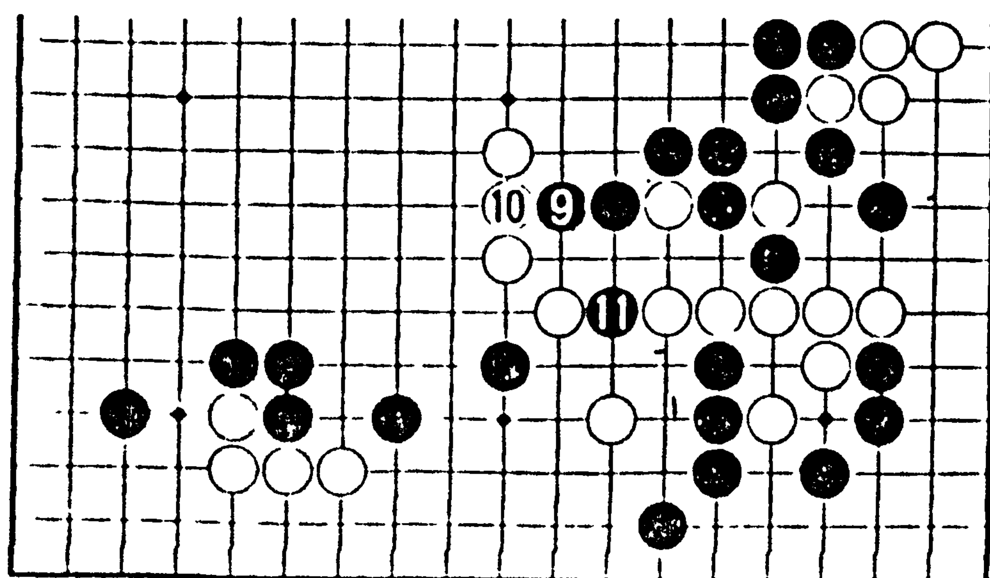
Dia. 1

Д. I. Цель в ходе черных 7.

Я начал атаку с удара плечом I, после черных 3, если белые делают ход в "А", черные, конечно, разрезают в "В". Если , разрезав в пункте 5, черные в "А" соответствуют позиции. Поэтому, когда белые сделали в пункт 6, я смог защититься от разрезания ходом 7. Этот ход одновременно сильно атакует белую группу. Это было то, на что я втайне надеялся. Возможно, как только что было сказано, что белый 3 был ошибочным ходом, он полностью оправдывает черный 7.

Д. 2. Разрезание и захват.

Белые I0, вероятно, неизбежный ответ на нозоки черных 9. Но потом ход черных II смертельный удар, разделяющий белые камни и захватывающий семь камней справа. Неважно сделают белые атари сверху или снизу, они не могут соединиться сразу с двух сторон. Ясно, что атака черных оказалась полным успехом.

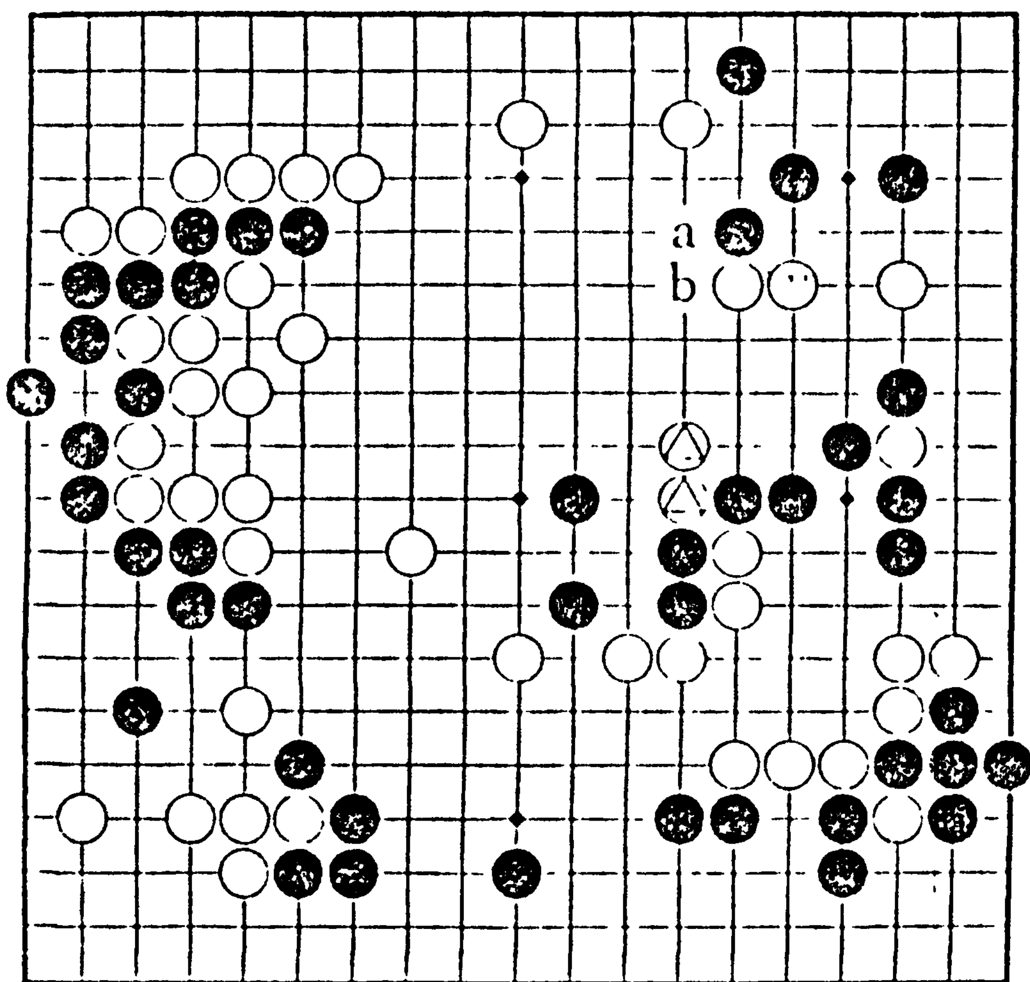


Dia. 2

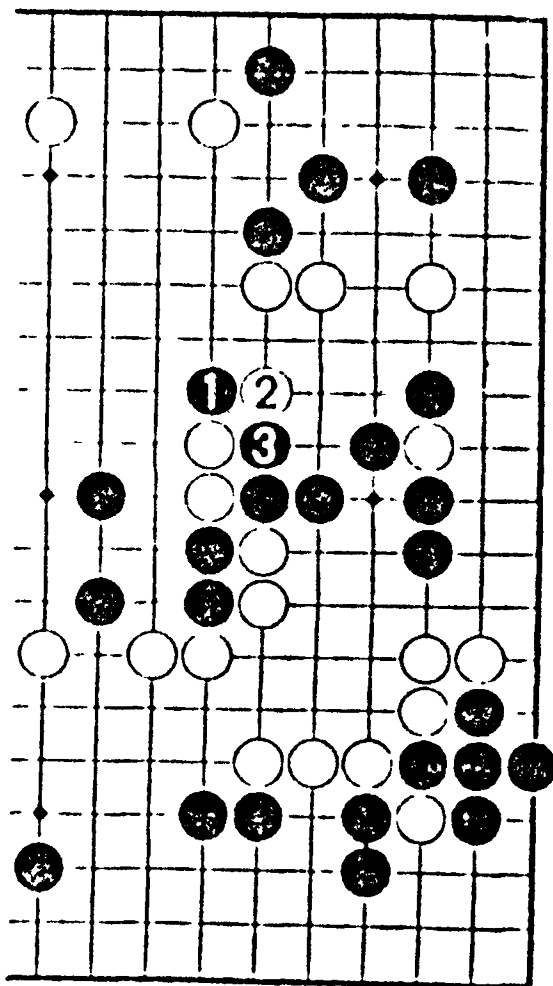
ПРИМЕР 8. Ход черных.

Игра подходит к ее завершению. Как вести игру, чтобы схватить в кулак белые камни справа? Здесь 2 или 3 возможности для другого хода. Это еще действительно вопрос о том, лучше ли схватить 2 белых камня или группу из 3 камней. Ваши способности читатели, тоже скажутся.

Расширение в "А" или хэйн в 5, без сомнения, плохи, но есть способ захвата группы из 3 камней, хотя окружная атака ведет к диверсии против 2 камней.



Example 8



Dia. 1

Д. I. Решающий ход.

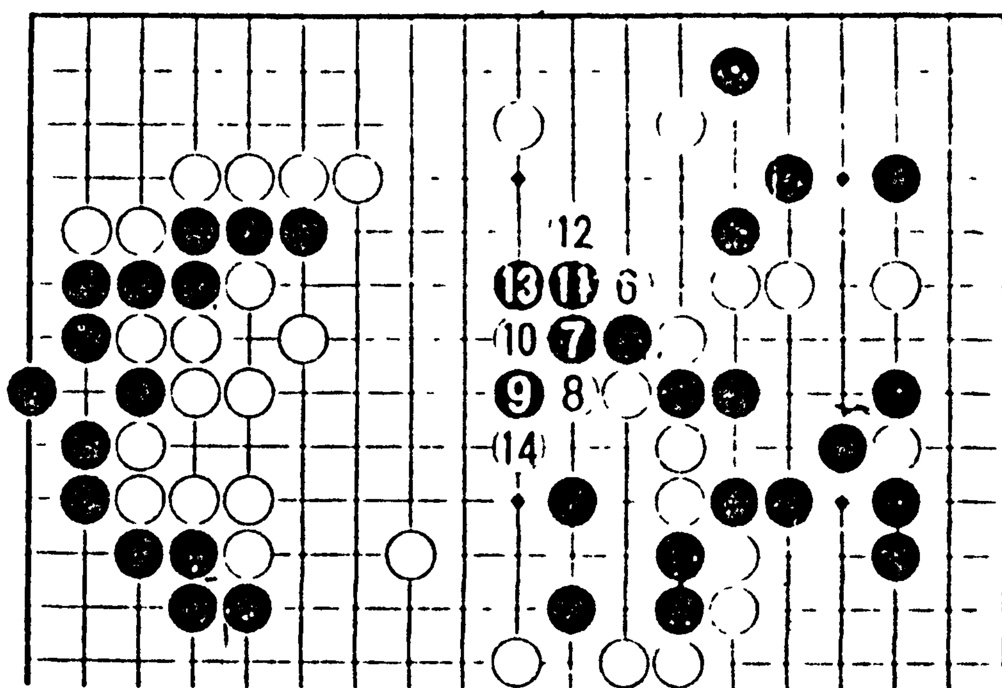
Черные I - тесуджи. Это решающий ход, если белые играют хэйн внутри в 2 черные должны резать в 3. Это большой успех для черных, т.к. белые не посмеют пытаться что-либо сделать 2 камнями в центре.

Д. 2. Второй решающий ход.

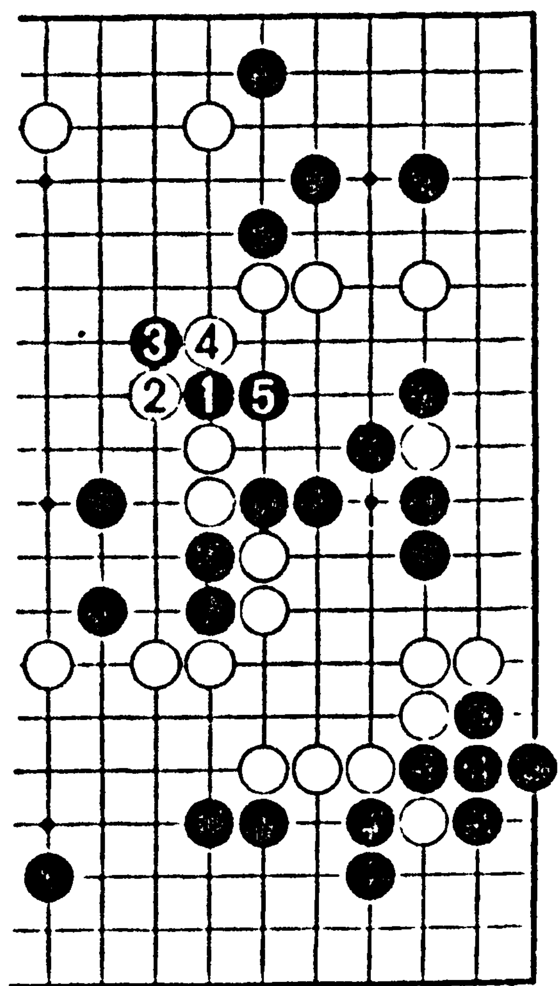
В игре белые играли хэйн снаружи в 2. Конечно, был ответ на это черных в 3, второй решающий ход.

Д. 3. Односторонняя улица.

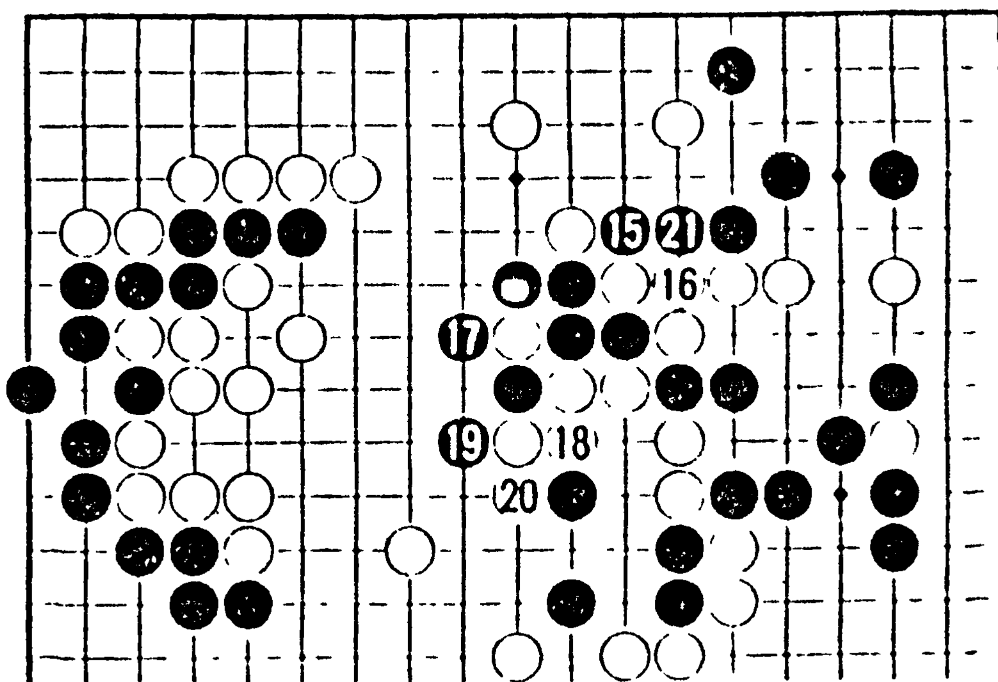
Даже если белые сопротивляются с 8, остальное продолжение начинается с черных 9 - односторонняя улица, ведущая к краху белых, как показано в д. 4, где черные захватывают в 17 после резания в 15. Это 17 захватывает белых, соединяясь в 18, черные 19 другой форсированный ход, но с черных 21 белая группа справа успешно захватывает несколько камней в центре. Ни 1 другой ход не такой решительный, как черный 1. д. 1 и 2.



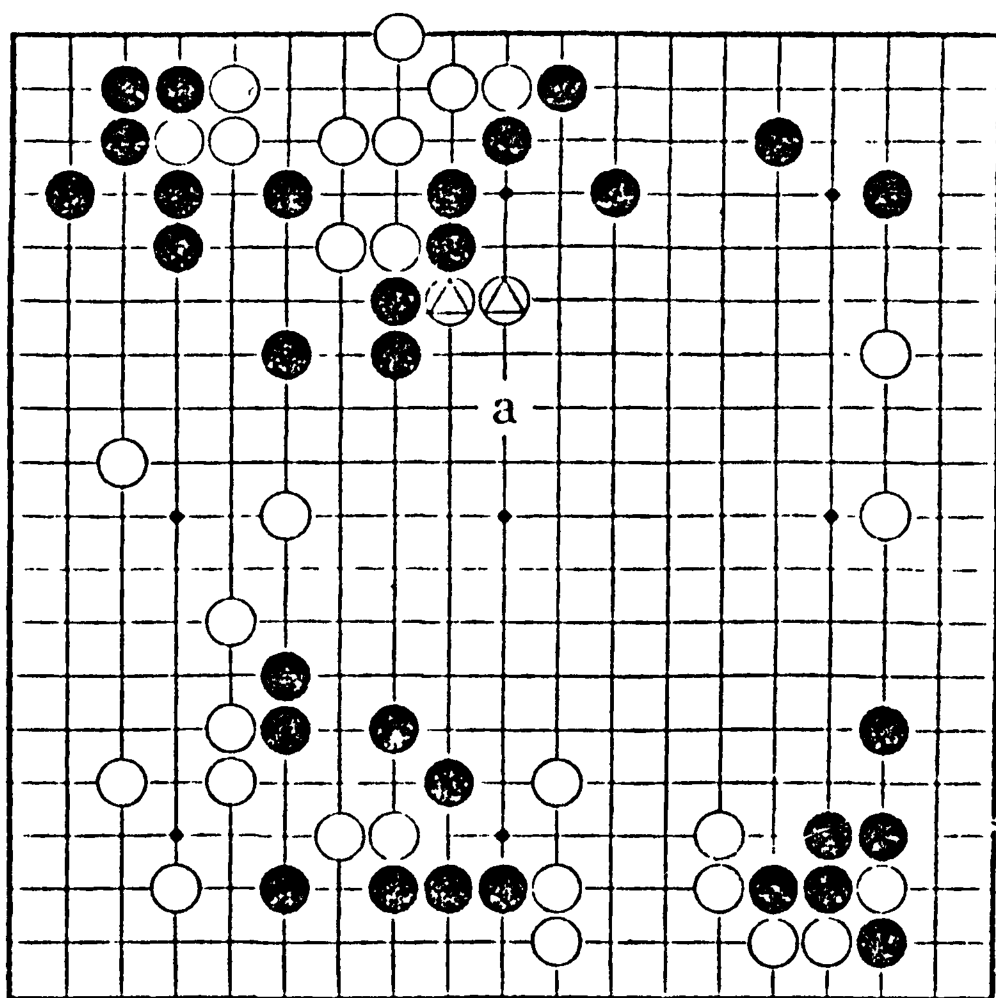
Dia. 3



Dia. 2



Dia. 4



Example 9

ПРИМЕР 9. Ход черных.

Это не из моей игры; это взято из игры 2 высококлассных профессионалов.

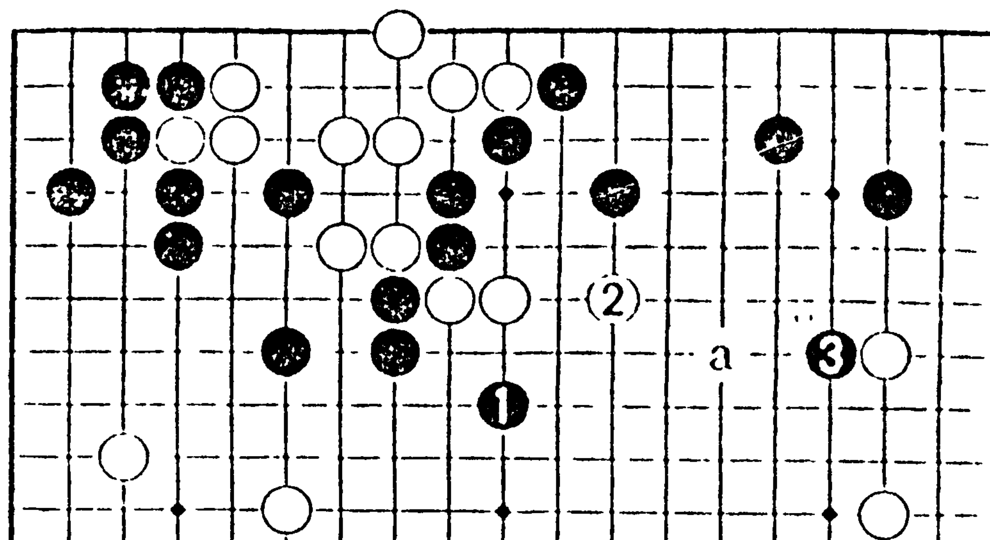
Центр внимания атаки на 2 камня сверху. Большинство игроков думали бы прямо об атаке с коня "А" и без сомнения это очень хороший ход, однако, разве белые камни действительно уходят?

Как указывалось в этой же главе вы должны сделать вашу атаку , делая камни соперника тяжелыми, то есть, слишком дорогими, чтобы их отдать. Пытаясь поэтому атаковать камни масоированно.

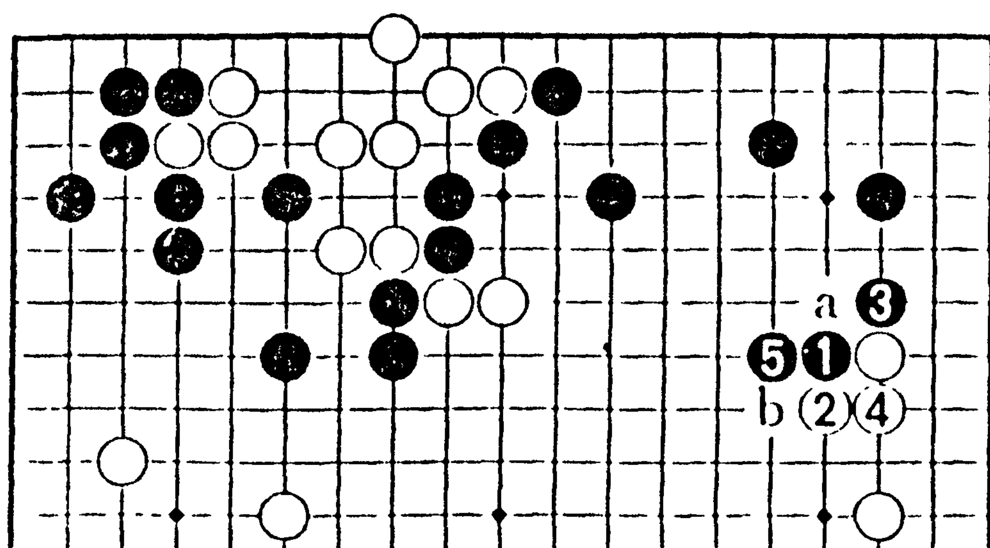
Д. I. Слишком мало.

Если белые отвечают на атаку черных, убегая в пункт 2, ход черных 3 будет хорошей косвенной атакой против трех бегущих камней.

Однако, белые могут ходить в пункт 2; они могут четко вырваться в пункт "А". После этого их 2 камня могут быть захвачены, но потеря будет очень великой.



Dia. 1



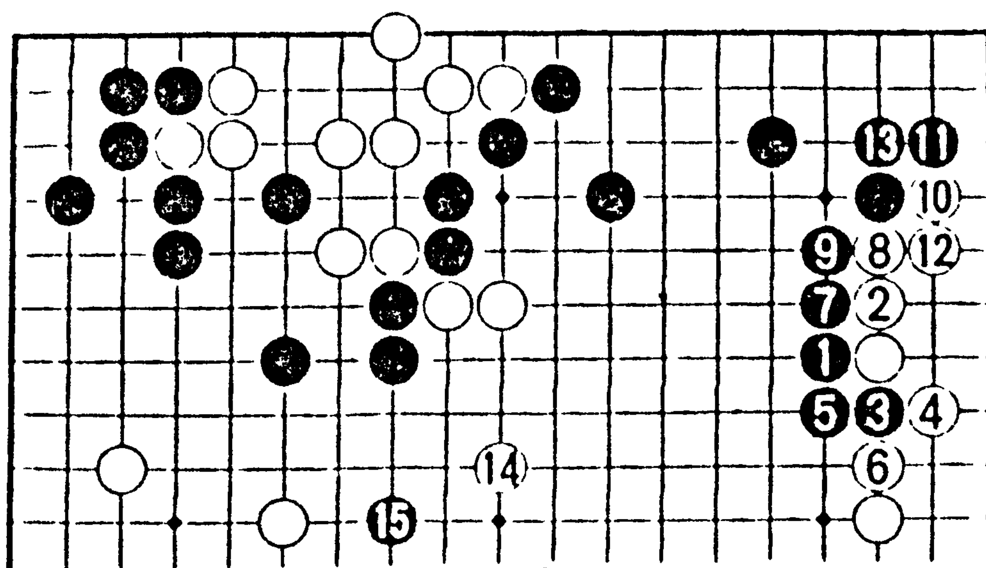
Dia. 2

Д. 2. Атака подавлена.

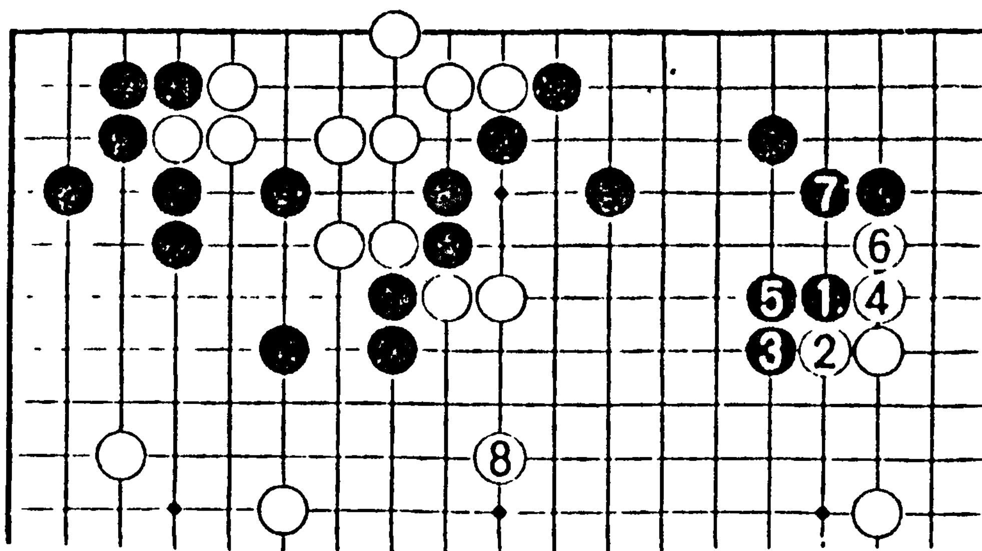
Ход черных 1 атакующий 2 белых камня издалека наиболее правильный, если белые делают хпнэ 2, черные препятствуют ходом 3, чтобы сделать хорошую форму. Когда белые соединяются ходом 4, черные 5 разрушают путь к 2 камням в центре. Если белые предвидят ходом 4 атаку в пункт 5, черные соединяются в "А" и могут эффективно разрезать в "Б", чтобы начать борьбу. Если белые 2 делаются в пункт "А", черные хорошо разрезать в 3.

Д. 3. Тяжелая борьба.

Из партии сделали 2. Последовательность ходов от черных 3 до 13 кончается в готэ для черных, этим они могут построить стену и, таким образом, подвергнуть опасности 2 белых камня. Белым надо убегать ходом 14, но черный 15 сохраняет крупномасштабную атаку и игра определяется стеной справа. Белые снова стоят перед тяжелой борьбой.



Dia. 3



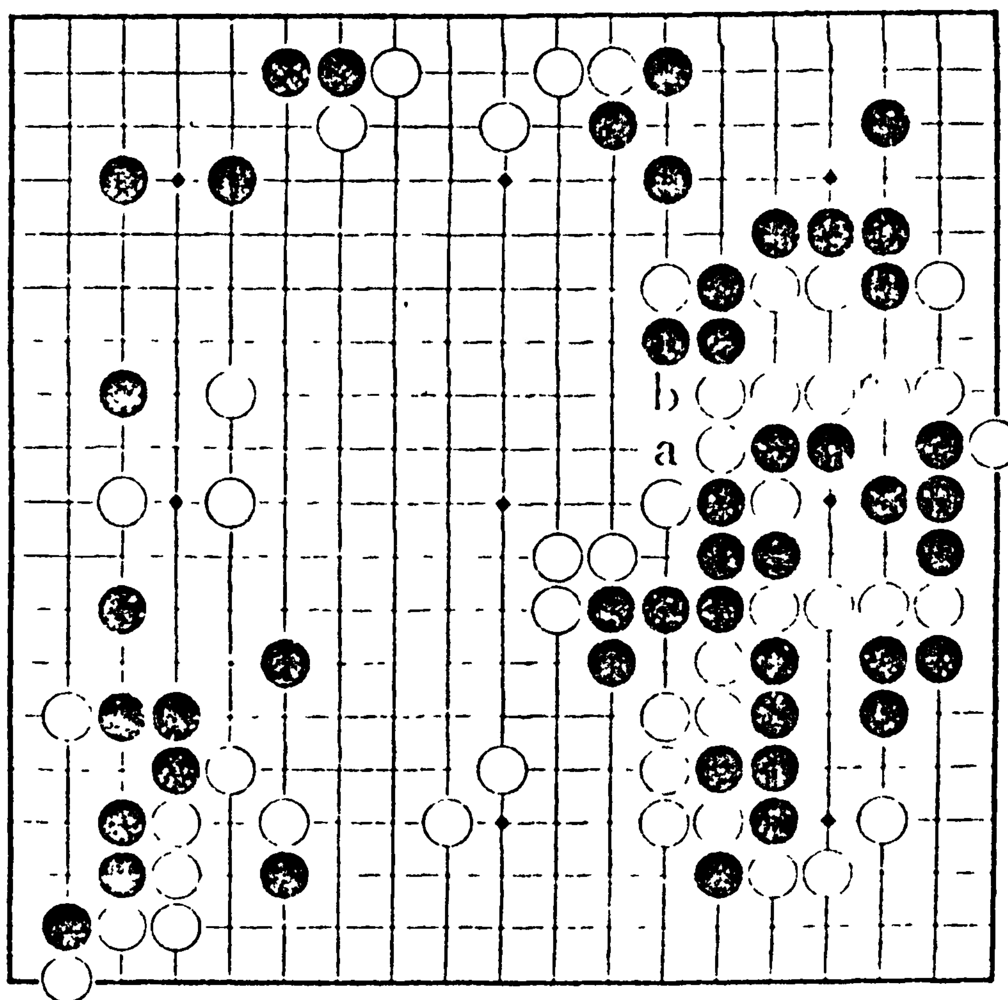
Dia. 4

Д. 4. Окружение далеко от задачи.

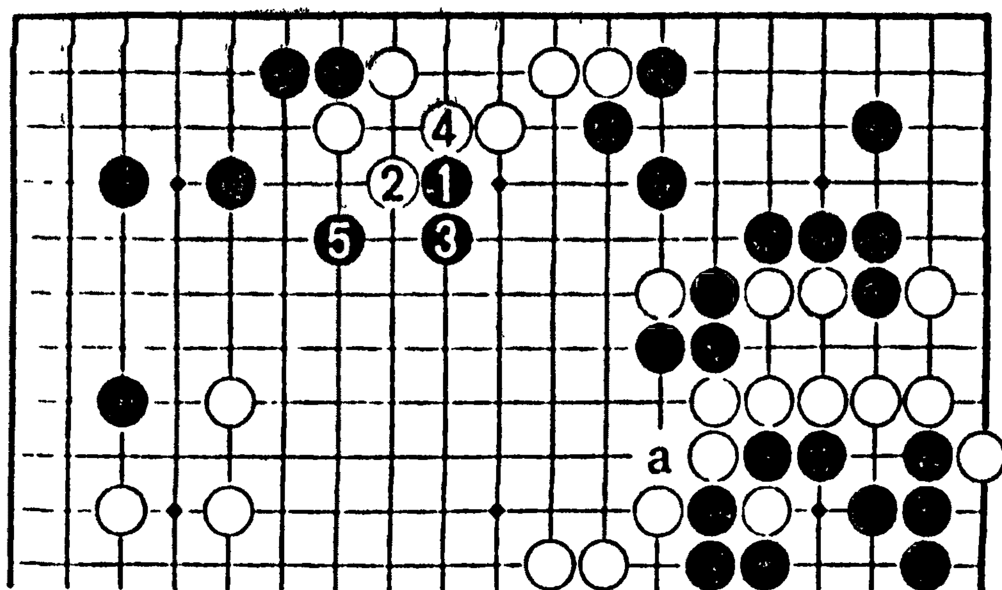
Этим черные 7 также идея, что и на предыдущей диаграмме, но он не так эффективен. Внимание, полученное черными 7 меньше, чем на д. 2 и 3 и когда белые убегают ходом 8, больше невозможно ожидать такой хорошей атаки.

ПРИМЕР 10. Ход черных.

Это по настоящему хороший пример разделяющей атаки. Прежде всего мы обращаем внимание на белую группу наверху. Её можно атаковать, но в случае, если не очень трудно сделать 2 глаза. Более тщательное изучение открывает отрезающую точку в "А". Мы поэтому используем это полностью, хотя отрезание прямо с "А" из белых в "Б". Конечно, выход на точке разрезания и позволит белым связку было потерей времени. О чем сейчас надо думать так, это как атаковать группу белых наверху, так что отрезание на "А" будет работать первый ход - важный вопрос для фермы "глаз" белых.



Example 10



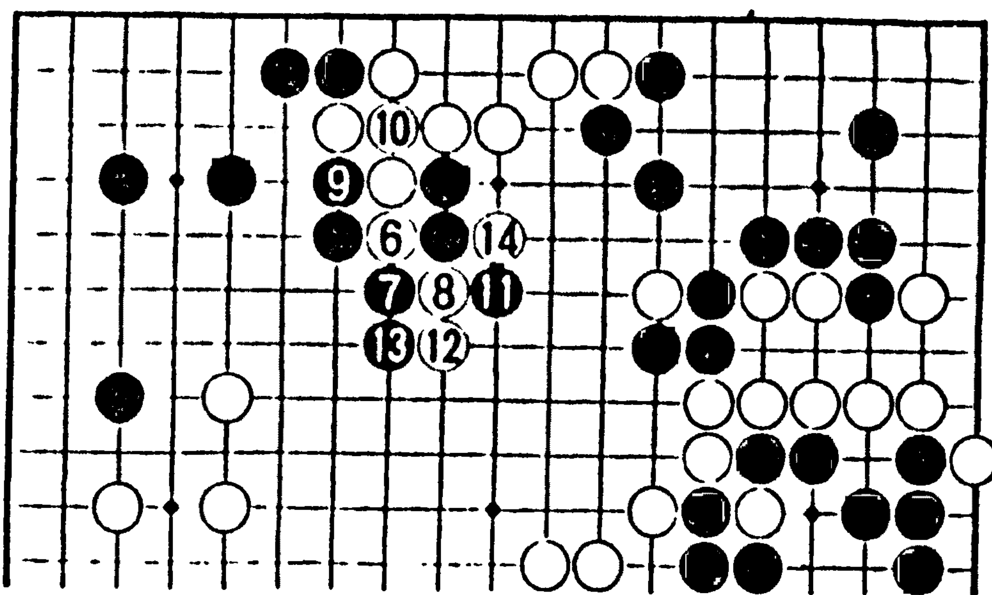
Dia. 1

Д. I. Умыкание глаза.

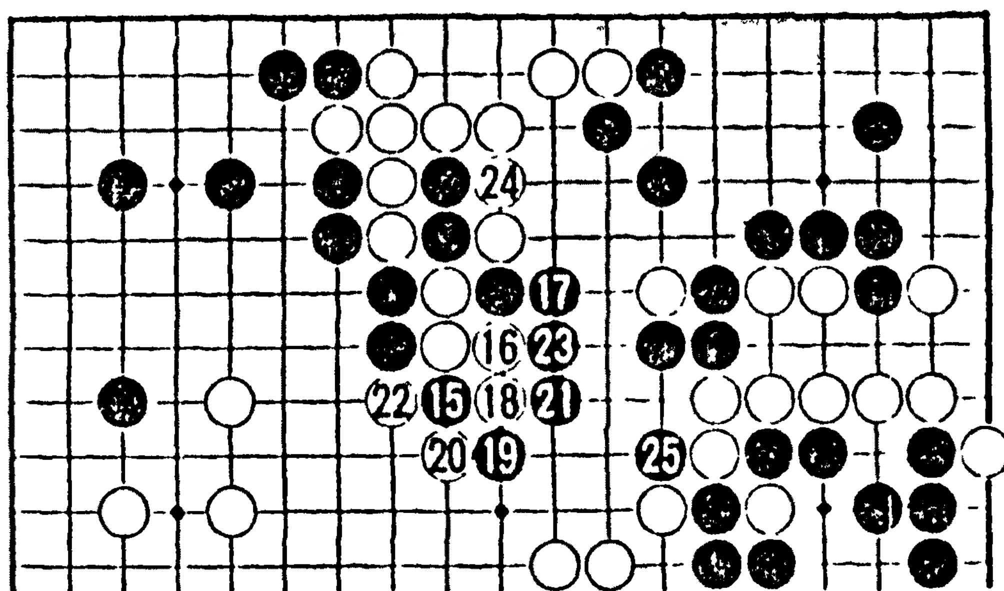
Черным следует выглянуть на I. Это стандартное тесуджи. Даже когда белые возвращаются на 4 после размена 2 на 3 , глаз слева фальшив. Силовой ход черные 5 не обязательно предназначен для взятия этой группы белых; скорее он относится к точке отрезания на "А", хотя это трудно понять.

Д. 2. Большое сражение.

Белые 6 и 8 единственные ходы. Черные играют силовой ход на 9, затем на 13 разворачивается их большая стратегия. Кажется ошибкой позволять белым резать на 14, но ...



Dia. 2



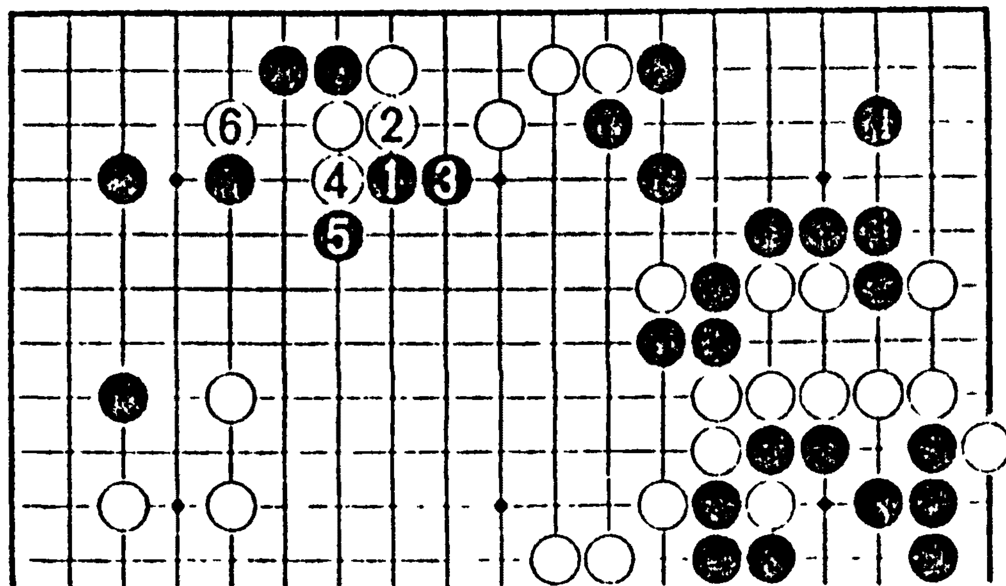
Dia. 3

Д. 3. Давление.

Когда черные играют 15 и 17, все становится ясно; точка отрезания в большой опасности, т.к. 18 белый вынужден, черные могут хэйн на 19 и продолжают давлением на черные 21 и 23, наконец, черные на 25 режут - атака со сказочным окончанием. Это была одна из моих партий.

Д. 4. Ошибочный путь.

Возвращаясь к началу, выход на черные 1 - ошибочный путь. Он позволяет белым резать на 6 в результате чего он обеспечивает связь с группой на стороне слева.



Dia. 4